IGRALI SMO **BALDUR'S GATE** Tales of the Sword Coast

POSEBAN PRILOG **STAR WARS**

HACKER

BROJ 48 SVIBANJ 1999. CIJENA 31,90 KN



ALIENS VERSUS PREDATOR

U OVOM BROJU PODIJELILI SMO VIŠE OD **20** ORIGINALNIH IGARA

EKSKLUZIVNA NAJAVA **Theme Park World**

ISSUE 48 MAY 1999

28 DEN, 900 SIT, 8 KM

Championship Manager 3 • X-Wing Alliance • Lands of Lore 3

Civilization: Call to Power • Fighter Squadron • Rollercoaster Tycoon

GEX 3D: Enter the Gecko • Requiem: Avenging Angel • Tank Racer • Warzone 2100

HRVATSKI PlayStation

Časopis za pravu zabavu



NOVI BROJ U PRODAJI 17. SVIBNJA

SADRŽAJ

ALIENS VS. PREDATOR

EKSKLUZIVNA RECENZIJA

40 Kučka se vratila, manijak također, a marinac si čisti gaće. Čista petica Rebellionu za ovu igru, a Electronic Artsu/Fox Interactiveu puno para u džep.

X-WING ALLIANCE



48

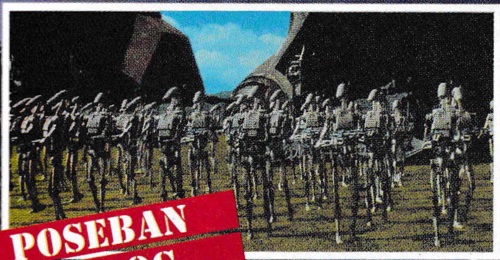
Dario je dugo čekao na ovu igru i bio je, kao zagriženi redakcijski Star Wars fanatik, najpozvaniji da recenzira igru u kojoj napokon možete voziti Millenium Falcona. I kakav je osjećaj, Dario?

LANDS OF LORE 3



52

Nakon gotovo više od godinu i pol stanke, Krešimir Lauš se ponovo vraća svojim korijenima - Lands of Loreu. Igrajući tada aktualni Lands of Lore 2 kojeg smo objavili u novogodišnjem broju, uočio je mnoge nedostatke u ovom serijalu kojeg igra od prvog nastavka. Izlaskom trećeg nastavka, Šokre u perspektivi današnjih trendova analizira Lands 3 i došao je do zanimljivih zaključaka.



POSEBAN PRILOG

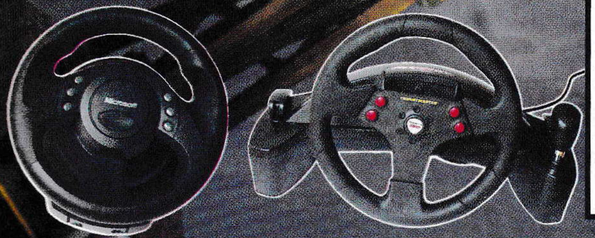
STAR WARS

30 Tri najveća redakcijska stručnjaka za Star Warse su ukrstili pera ne bi li na 6 stranica posebnog priloga pokušali objasniti zašto će premijera novog filma u serijalu biti kulturološki fenomen koji će obilježiti početak 21. stoljeća.

HARDWARE

FORCE FEEDBACK VOLANI

98 **99** Dva najveća suparnika na tržištu force feedback igraćih kontrolera - Microsoft i Thrustmaster - su predstavili svoje najnovije volane koji se tresu. Koji trese bolje?



SVIBANJ 1999. BROJ 48 HACKER MAY 1999. ISSUE 48

RUBRIKE

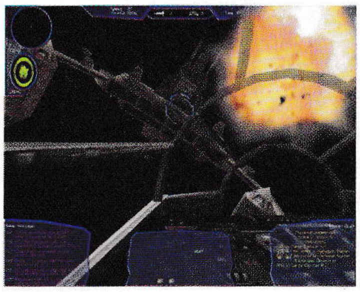
HELP-LINE

HARDWARE

NOVOSTI



RECENZIJE





POPIS OGLAŠIVAČA

ELECTRONIC ENTERTAINMENT EXPO

E3

12.-15. svibanj 1999.

Los Angeles, California

"E3 je jedinstvena prilika da uronite u svemir interaktivne zabave i vidite što je na horizontu..."
(The New York Times)

Doživite E3...

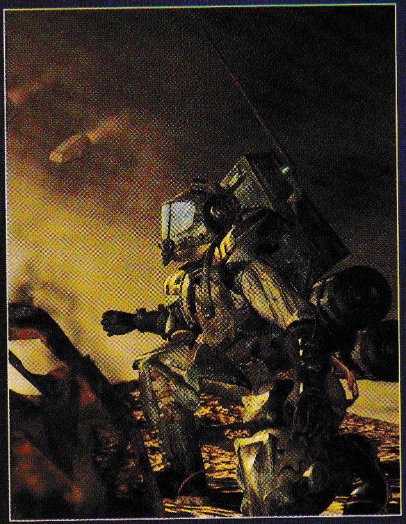
Izdvajamo iz posebnog E3 priloga koji donosimo u sljedećem broju Hackera:
pregled najvažnijih naslova premijerno pokazanih na E3-u, dosad neobjavljene slike iz naslova u izradi na Hack CD-u, intervjui sa osobama koje upravljaju industrijom interaktivne zabave

I saznajte kada će već jednom, do vraga, izaći taj Tiberian Sun.

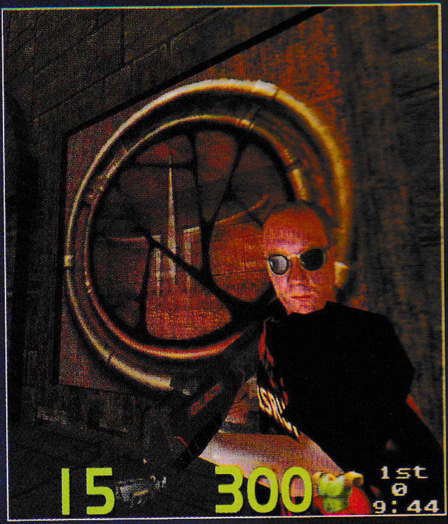
...Pridružite nam se

"Just-in-time" novinarstvo
Naš novinarski tim će svakodnevno iz LA, California, slati odabrane materijale sa E3-a koje ćemopromptno objaviti na Hack WEB-u. Posjetite nas u vrijeme trajanja sajma, od 19-22 svibnja, na poznatoj adresi www.hacker.hr i uronite u budućnost interaktivne zabave.

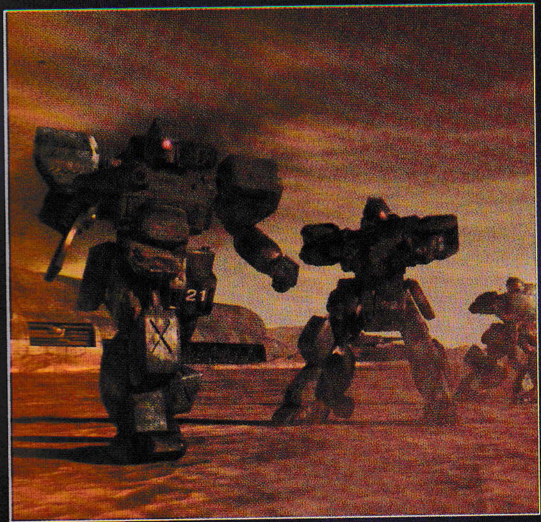
Na E3-u se javnosti prvi puta prezentiraju naslovi u izradi...



C&C 2: TIBERIAN SUN



QUAKE 3: ARENA



HEAVY GEAR 2

Uronite u budućnost

digitalne interaktivne zabave

s redakcijom Hackera

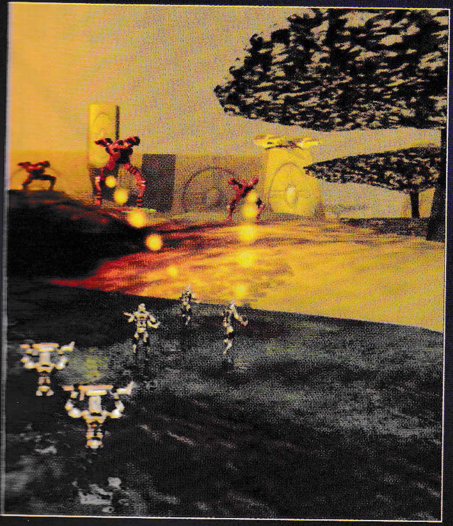
STAR WARS EPISODE I: THE PHANTOM MENACE

EKSKLUZIVNA VIP PRETPREMIJERA

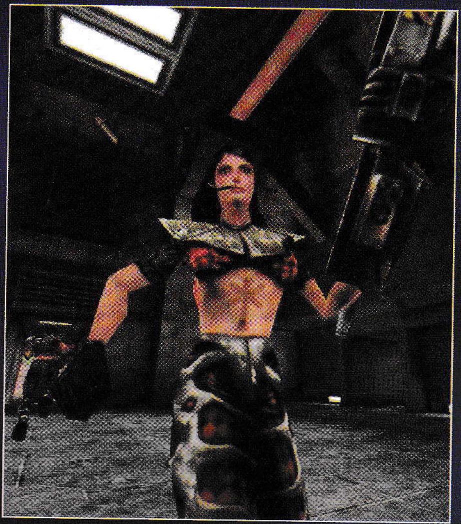


Hackerovi novinari su pozvani na posebnu VIP pretpremijeru novih Star Wars-a . Pročitajte iz prve ruke impresije o filmu koji je i prije svog prikazivanja postao kulturološki fenomen 21. stoljeća

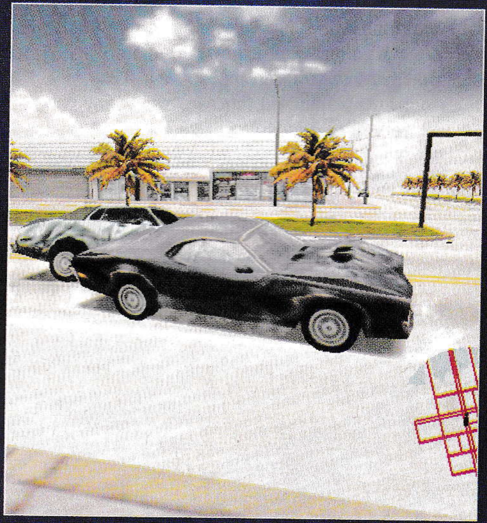
...u sljedećem broju donosimo detaljan prikaz noviteta sa E3-a



DARK REIGN 2



UNREAL TOURNAMENT



DRIVER

CONTINUUM & HACKER te nagrađuju

EKSKLUZIVNI THRUSTMASTER ZASTUPNIK ZA HRVATSKU

NAGRADNA IGRA HACKER

OSVOJI

BOGATU LEPEZU *THRUSTMASTER* IGRAĆIH KONTROLERA

NAGRADNO PITANJE

Navedite naziv digitalnog thrustmasterovog gamepada za PSX!

1. nagrada *FUSION PAD*



2. nagrada *RAGE 3D*



THRUSTMASTER

Ako znaš točan odgovor, napiši ga na dopisnicu i pošalji s izrezanim kuponom na adresu redakcije: Janus-Lingua, Petrinjska 11, 10000 Zagreb s naznakom "Za Thrustmaster N.I"

U obzir dolaze odgovori pristigli zaključno do **20.5.1999**. Imena sretnih dobitnika potražite na uvodnoj stranici sljedećeg broja.

3. nagrada *PREMIERE PAD*



THRUSTMASTER NAGRADNI KUPON

HACKER

PRVI HRVATSKI ČASOPIS ZA INFORMATIČKE IGRE
Izlazi mjesečno

IZDAVAČ
JANUS PRESS d.o.o.
Petrinjska 11, 10 000 Zagreb
tel/fax: 435 179,
E-mail: hacker@janus.hr

DIREKTOR
Senka Kušer

TEHNIČKI UREDNIK
Tomislav Mijić

GLAVNI I ODGOVORNI UREDNIK
Kristijan Žibreg

GRAFIČKI UREDNIK
Igor Vranješ

KOMPJUTORSKI PRIJELOM I PRIPREMA ZA TISAK
JANUS STUDIO
Željka Mokos
Darko Poslek

UREĐIVAČKI KOLEGIJ
Damir Đurović
Berislav Jozić
Patrik Pencinger
Denis Kovačić

SURADNICI
Alan Graf
Berislav Jozić
Damir Đurović
Goran Račić
Dario Rakovac
Damir Rukavina
Denis Kovačić
Goran Stančić (strip)
Hrvoje Herceg
Igor Duić
Krešimir Lauš
Kristina Jeren
Luka Mihaljević
Mario Bošnjak
Mislav Mataija
Miroslav Puljiz
Patrik Pencinger
Tihomir Jauk
Vedran Januš

LEKTOR
Ankica Đerek

PRETPLATE
JANUS LINGUA d.o.o.
Petrinjska 11/IV, 10 000 Zagreb
tel/fax: 427 883, 429 810
žiro račun: 30105-603-28346
E-mail: janus@zg.tel.hr
WWW: www.hacker.hr

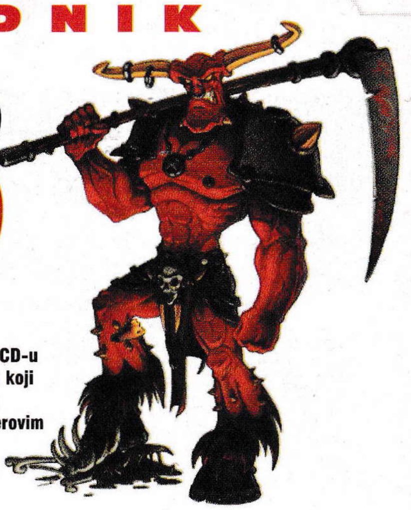
Melita Šobot
Nada Delač

AGENCIJA ZA KONZALTING
INTERMEDIA, Habdelićeva 4
tel: 431-761
fax: 427-039
E-mail: intermedia@zg.tel.hr

IZRADA FILMOVA
Janus studio
Petrinjska 11/IV, 10000 Zagreb
tel/fax: 435-179, 427-883, 429-810

TISAK
HRVATSKA TISKARA
Slavonska avenija 4
10000 Zagreb
tel: 6166-666
ISSN 1330-7126

KAKO JE DOBRO BITI ZAO



Pogledajte na sljedećem Hack CD-u snimku intervjua koji smo napravili sa službenim Hackerovim tamničarom

Nakon svih peripetija u hrvatskom izdavaštvu oko *Tiska,* sretni smo što napokon listate novi broj Hackera koji je, unatoč nezavidnoj situaciji u kojoj se našao najveći hrvatski distributer tiskovina, izašao na vrijeme - kao što smo to i najavili u posljednjem broju časopisa.

Iako su mi već suhoparni uvodnici u kojima urednik uredno prepričava sadržaj broja, uredništvo ove tiskovine na četvrtoj razini ispod zemlje je posebno ponosno što se u ovom broju može pohvaliti jedinstvenim ekskluzivom na hrvatskim prostorima - recenzijom *Aliens vs Predatora.* Press materijali za ovu igru su iz ureda Electronic Artsa počeli stizati već početkom godine i mnogo je impulsa potrošeno na relaciji Zagreb-London u ugodnom čavrljanju sa šarmantnom *Chlöe Rothwell*, njihovom PR osobom zaduženom za tzv. export teritorije, koja nas je pokušala uvjeriti kako ne smijemo propustiti ovaj naslov jer je to *"the next big thing"*. Kako nismo tako lako pali na njen seksi glasić (usto, zaljubljena je u nas, samo što još toga nije svjesna), još u veljači smo dogovorili da nam pošalje radnu verziju naslova kako bismo sami mogli prosuditi je li riječ o igri koja bi u tolikoj mjeri trebala interesirati naše čitatelje. Da ne duljim, na temelju Hackerove odlične suradnje s najvećim svjetskim izdavačem igara, a i na temelju posjedovanja vrlo lascivnih i kompromitirajućih slika Chlöe i moje malnekosti (koje sam, u posljednji tren, ipak odlučio ne objaviti :-)), dogovorili smo ekskluzivnu recenziju za Hrvatsku koju imate priliku čitati u ovom broju.

Kako su se mnoga koplja dosad lomila oko pojma ekskluzivno, neću ponovno objašnjavati što to znači već ću vas samo uputiti na hrvatske informatičke tiskovine od mjeseca svibnja - **ni u jednoj nećete naći recenziju igre.** Možda najavu, nekakav *special report* članak ili pak kakav opis temeljen na demou igre, ali punokrvnu recenziju je u svibnju objavio samo Hacker. No, dosta hvalisanja...



U sljedećem broju pripremamo supertest igraćih kontrolera

Od ostalih recenzija u ovom broju valja izdvojiti *X-Wing Alliance,* koji će skratiti muku oko iščekivanja prvih novih Star Wars naslova, *Lands of Lore 3,* koji nakon skoro godinu i pol Krešimir Lauš uspoređuje s drugim dijelom koji je također recenzirao za ovaj časopis, potom *Civilization: Call to Power* za koji naš strateg Alan "Napoleon" Graf drži da je Activisionov više nego dostojan odgovor na odličan *Sid Meier's Alpha Centauri*. Ljubitelji najvažnije sporedne stvari na svijetu u ovom broju mogu pročitati recenziju *Premiere Managera 99* te, kao posebnu poslasticu, *Championship Manager 3* koji se u prvih mjesec dana samo u Engleskoj prodao u nevjerojatnih **40 000** primjeraka. Isto tako, u posljednji tren (tri dana prije slanja broja u tisak) je na jedvite jade iz Virgina došla igriva verzija *Baldur's Gate: Tales of the Sword Coast* - ekspanzija Baldur's Gatea koju će svi ljubitelji žanra itekako cijeniti.

Da ne bi sve ostalo samo na igrama, zaposlili smo Daria Rakovca, Damira Đurovića i Patrika Pencingera da povodom skore premijere *SW Episode I.: The Phantom Menace* naprave **posebni Star Wars prilog** za kojeg očekujem vaše mailove i pisma s komentarima ili kritikama. Inače, u sljedećem broju ćemo se još malo baviti Star Warsom jer je naša novinarska ekipa koja odlazi na E3 uspjela dobiti VIP karte za pretpremijeru filma, tako da ćete iz prve ruke moći saznati kako je to biti nazočan kulturološkom fenomenu 21. stoljeća izravno s mjesta događanja. Da ne bi bilo zabune, Hackerovi novinari neće u LA-u samo gledati filmove i bariti komade, prošarat ćemo mi najveći svjetski sajam interaktivne zabave vrlo temeljito ne bismo li vam donijeli pregled novih igara, ekskluzivne intervjue i slično. One koji zbog E3 izvještaja ne mogu dočekati novi broj, upućujem da u vrijeme trajanja sajma svakodnevno navraćaju na naše stranice www.hacker.hr jer ćemo ondje objavljivati slike i izvatke iz dnevnika koje će naši novinari pisati u LA-u.

Uglavnom, vjerujem da ćete u ovom broju pronaći mnogo različitih i zanimljivih sadržaja, a za one koji su još ostali s nama samo maleni naputak da ih pravi šok očekuje kada okrenu stranice s pismima čitatelja.

Čitamo se u sljedećem broju u kojem vas očekuje **ekskluzivni prikaz** (ne opet taj pridjev) **Dungeon Keepera 2**, a Hackerovog službenog tamničara u Petrinjskoj 11 na četvrtoj razini ispod zemlje će intervjuirati naš najkrvaviji recenzent Damir tzv. "Đ" Rukavina.

Kristijan Žibreg
glavni i odgovorni urednik

TKO SU NAGRAĐENI IZ PROŠLOG BROJA?

Thin Red Line Torba
Dijana Dominis, Split
Thin Red Line T-Shirt
Danko Nakić, Zagreb
Thin Red Line Olovka
Branko Matić, Pula

Formula Sprint Thrustmaster Volan
Marjan Prikaski, Šibenik

Puzzle
Popis nagrađenih u Algoritmovoj nagradnoj igri Puzzle možete naći na str. 25

PISMA ČITATELJA

Ovome se niste nadali - redakcija časopisa Hacker je odlučila svako objavljeno pismo nagraditi originalnom igrom! Uslijed euforije koju nosi ovakva naša objava, slijedi ipak hladni tuš jer sitnim slovima na dnu ugovora piše: "ovo iznenađenje vrijedi samo u ovom broju". Dakle, od sljedećeg broja sve po starom.

PIŠITE NAM

POŠTOM "Janus-Lingua d.o.o." (PISMA ČITATELJA), Petrinjska 11/IV, 10 000 Zagreb

MAILOM janus@zg.tel.hr (u SUBJECT stavite PISMA CITATELJA)

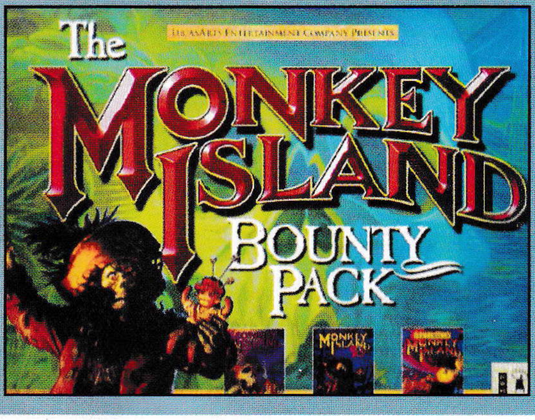
NAPOMENA

Sva vaša pisma pristigla poštom ili mailom obvezatno moraju imati navedenu naznaku, u protivnom će završiti u Recycle Binu

PISMO MJESECA

Čitajući Hacker, primjetio sam da u posljednje vrijeme učestalo pljujete po piratima, promovirajući legalne CD-ove. To sam najviše primijetio u podrubrici "In-Out". Ono što me najviše smeta je to što piše da je piratski softver OUT, ili one spike da je cijena CD-ova sada povoljnija za 60-ak kuna, jer je Algoritam odlučio legalizirati igre uz napomenu "kako lijepo i krasno". Kako to vi mislite lijepo i krasno? Svejedno će CD-ovi i dalje koštati oko 100 DEM-a, što je meni jako mnogo, toliko ne dobivam ni za mjesečni džeparac. Lako je vama to pisati kada vi ne kupujete originale nego dobivate gold verzije. Pa zašto ne sagledate kakav je standard i mogućnosti u našoj državi. Nekima je 100 DEM plaća za cijeli mjesec... Ono što hoću reći je da ja uopće nisam protiv legalnog softvera, štoviše i ja bih ga rado kupovao samo što je preskup s obzirom na današnje standarde. Zašto ne kupovati kod pouzdanog pirata za 25 kuna po CD-u? S tim omjerom, ja kupim 10 CD-ova umjesto jednog originalnog. I to je ono što želim naglasiti. I sada ako se to vama ne čini povoljnijim, onda vas ne razumijem. Ipak većina vaših čitatelja ima oko 20 godina i ne mislim da zarađuju bas previše da bi si priuštila luksuz originalnog softvera.

Ivan Rajković, via e-mail
irajkovi@public.srce.hr

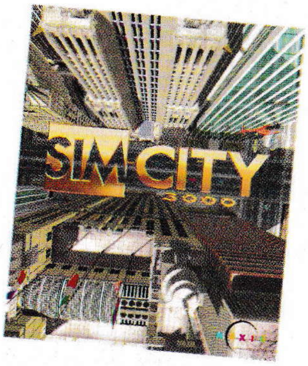


Tematika piratiziranja igara nikad nije bila aktualnija u našoj državi, stoga se tim pitanjem namjeravamo uskoro detaljnije pozabaviti. To je ujedno i razlog zašto se sada suzdržavam od komentara na pismo mjeseca koje nagrađujemo Lucasovim paketom Monkey Island Bounty Pack - sve tri avanture iz Monkey Island serijala (prva dva nastavka imaju dodatno nasnimljenu orkestralnu muziku) u atraktivnom pakiranju.

SIM CITY 3000

P Ja nemam ništa za kritizirati u Hackeru, nego bih se želio osvrnuti na hrvatska izdanja igara koja u vašem časopisu oglašava Algoritam. Zašto ne napišete koju i o tome?

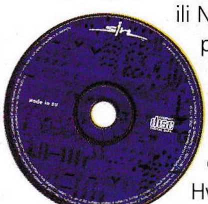
Hrvoje Mužina, Zgb



O **Objavili smo kratku vijest prilikom hrvatske premijere Sim Citya 3000, no uskoro ćemo objaviti jednu širu temu koja će obuhvatiti i tematiku lokalizacije igara. Do tada, uživaj uz Sim City 3000 (nažalost, engleski original).**

WAGES OF SIN

P Dakle, Vi ste se toliko umislili da je to milina. Ka prvo, stavljate se u poziciju Boga i mislite samo kako da što više čitatelja kupi baš taj sljedeći ili nekoliko narednih brojeva jer ste Vi obećali kojekakva "čuda" od kojih na kraju ništa. Zatim Vaši natpisi tipa ekskluzivno i slično uopće nisu dodijeljeni pravim stvarima. Možda se jednog dana podignete na razinu Globusa ili Nacionala pa počnete rabiti izraze poput skandalozno ili senzacionalno. Hvalisate se sve u 16, ali to je Vaš izbor - više Vam šteti nego koristi. One svoje pričice kako ste baš Vi prvi opisali neki komad hardvera možete prodat babama na placu.



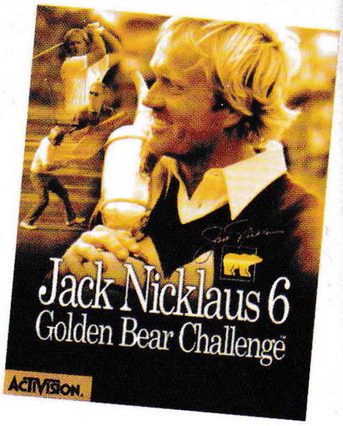
Luka Borić, via e-mail
luka.boric@zg.tel.hr

O **Hvala za kritike. Prolistaj ovaj broj, prolistaj ostale časopise i vidjet ćeš da sve što je označemo kao ekskluzivitet stoji. Usput, sviđa nam se "skandalozno" i "senzacionalno". Efektno, nema što. Ti rasturaj i dalje uz novi mission pack za SiN.**

JACK NICKLAUS 6

P Danas sam izašao vanka s namjerom da kupim vaše novo izdanje koje mi je s desetak metara već zapalo za oči - moram priznati da vam je Superbike naslovnica jedna od najboljih dosad. U tom broju posebno su me iznenadili članci od Pentiumu 3 i PlayStationu 2. Posebno bih želio pohvaliti Daria Rakovca za odlično odrađen posao na recenziji Superbikea. Sudeći po njegovoj recenziji, igra bi trebala biti dobra, no možda i pretjerujem s obzirom da sam veliki obožavatelj sportskih igara (O.K., obožavam i pucačine). To bi bilo sve za ovaj put.

Robert Šimić, Dubrovnik



O **I nama je spomenuta naslovnica jedna od najboljih, a Dario će sigurno biti sretan kada pročita javnu pohvalu vlastite recenzije (mi ga ne hvalimo, da se ne umisli). Kao ljubitelju sportskih simulacija, trebao bi ti se svidjeti najnoviji Activisionov golf koji nam je u trenutku zaključenja broja stigao u redakciju.**

ISRAELI AIR FORCE

P Pozdrav uredništvu,
Zašto vaš CD nema nikakvu ikonu? Nakon skoro godinu i pol izlaženja sa CD-om, vi niste bili u stanju napraviti neku ikonicu, što nije nikakvo svjetsko čudo. Ili ste na to potpuno zaboravili ili ste jednostavno ljenčine - zavaljeni u fotelji pijuckate pivo i gledate Esmeraldu. Za kraj, moram još reći da mi je dosta vašeg foliranja s "karizmatičnim čuvarem Hackerove redakcije na četvrtoj razini ispod zemlje", Horned Reaperom. Molim vas da s tim prestanete jer imam strašne noćne more. Vjerojatno se pitate zašto kupujem Hacker, nakon ovakvih primjedaba. Odgovor je jednostavan: uživam tražeći propuste u najboljem časopisu za informatičke igre.

Igor Festić, Pula



O U redu, u redu, nacrtat ćemo ikonicu. Što se tiče Horned Reapera, ovaj i sljedeći broj Hackera ćeš imati još žešće noćne more jer- u sljedećem broju donosimo prikaz Dungeon Keepera 2. Do tada, igraj Israeli Air Force.

SMALL SOLDIERS

P Pomozite mi! Skupio sam 1200 kn i želim si kupiti neku konzolu: PlayStation ili N64. PSX je mnogo popularniji i ima puno veći izbor igara, ali N64 ima mnogo bolju i bržu grafiku. Za što da se odlučim.

Danijel Mehić, Sesvete

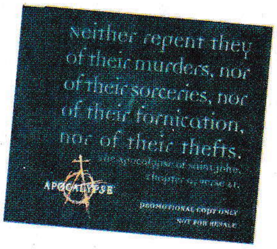


O Naša preporuka je PlayStation. Ako si i dalje neodlučan, Small Soldiers za PlayStation koji upravo putuje na tvoju kućnu adresu bi mogao biti dodatni motiv za kupnju Sonyjeve konzole, zar ne?

APOCALYPSE

P Čitam oba vaša časopisa svaki mjesec (Hacker i PSX) i mislim da ste zakon. Čitao sam i druge časopise slične Hackeru, no vi ste najbolji. Da ne duljim dalje sa pohvalama, htio bih vas zamoliti da u sljedećem Hackeru napišete šifru za Twisted Metal 2 za PlayStation. Unaprijed zahvaljujem

Ivan Maršić iz Zaprešića



O Iako takva pitanja treba slati Denisu u Hackerovu rubriku Help-Line ili, što je još bolje, u naš specijalizirani časopis za PlayStation, napravit ćemo presedan. Za neranjivost istodobno pritisni i drži L1 i R1 te redom pritišći na lijevom dijelu joypada ↑↓←→→←↓↑. Za bezbroj streljiva pritisni i drži L2 i R2 te redom pritišći iste tipke. Nadamo se da će ti šifre pomoći, a uskoro bi mogao tražiti iste za Apocalypse koji smo ti poslali.

UNREAL

P Časopis je vrlo dobar ali svakim danom sve više odmičete od igara. Sve više ste ispunjeni glupostima o novim karticama i novim računalima. Ipak vi ste časopis za igre a ne za računala, monitore, kartice itd.

Mate Čulav, via e-mail
mate.culav@sss-makarska.hr

Mi nismo samo časopis za igre - Hacker je časopis za interaktivnu zabavu! Pozdrav i dobro se zabavi uz Unreal.



PROPUŠTENA NAGRADA

P Nije mi jasno kako ste u 40. broju u pismima čitatelja mogli napisati da pretplatnike smatrate najvjernijim čitateljima. Znam da pretplatom osigurate prodaju i, dakako, novac koji prije dobijete, ali zar vi čitatelje koji svaki dan zapitkuju o izlasku Hackera smatrate manje vjernima?

Kiosk

O Dakako da ne. To ti je isto kao i sa ženama - nema ružne. Sve su ili lijepe ili manje lijepe. Tako je i sa čitateljima - ili su vjerni ili manje vjerni, a najvjerniji su svakako naši pretplatnici. Kako se nisi potpisao (osim ako se stvarno ne zoveš Kiosk) niti nam ostavio adresu, nagrada će te, nažalost, zaobići.

VIGILANTE 8

P Nakon što sam prije nekoliko mjeseci postao jedan od (približno 50 milijuna) ponosnih vlasnika Sony PlayStation konzole, moj PC je pao u zaborav, a ja sam se predano posvetio istraživanju PSX problematike. Unatoč Hackeru, bio sam suočen s kroničnim nedostatkom informacija i počeo sam gubiti nadu sve dok niste izbacili vaš časopis PSX. Ma koliko se trudio, ne mogu tom časopisu pronaći iole ozbiljniju zamjerku, a zanima me da li ćete sada izlaskom PSX časopisa prestati pisati o PlayStationu u Hackeru.

Ratko Popović, Zagreb

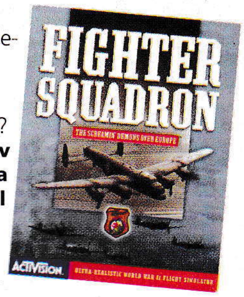


O Nećemo, jer Hacker nije časopis koji se ograničava na PC ili PSX platformu. Mi smo časopis za interaktivnu zabavu i kao takvi smo obavezni prenositi informacije o najvažnijim zbivanjima u PSX svijetu ili objaviti recenzije važnih PSX igara. Naravno, naš sestrinski časopis namijenjen vlasnicima i ljubiteljima PlayStationa, PSX, mnogo dublje i detaljnije zalazi u PSX problematiku, ali će redoviti čitatelji Hackera i dalje biti upoznati s novitetima iz PSX svijeta. Mnogo pozdrava tebi i tvojim frendovima s kojima ćeš se uskoro imati priliku nadmetati u Vigilanteu 8.

FIGHTER SQUADRON

P Zanima me što se događa s Fighter Squadronom kojeg ste spominjali u nekoliko brojeva? Je li igra odgođena i kada će izaći?

Branislav Novosel, via e-mail



O Igra je upravo izašla, u Hackeru je recenzirana, a originalni primjerak, dok čitaš ove redove, putuje na tvoju adresu.

NA ZNANJE I RAVNJANJE

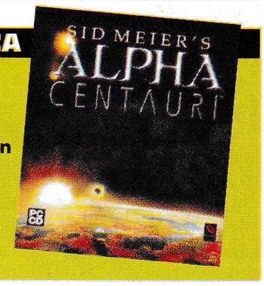
Da odmah unaprijed razriješimo moguće nedoumice: **u sljedećem broju nećemo svako objavljeno pismo nagrađivati originalnom igrom.** Eto, usudili smo se izreći tu groznu činjenicu da bismo na vrijeme raspršili vaša možebitna lažna nadanja. Ovo je bilo posebno iznenađenje koje namjerno nismo najavljivali, no **ne zaboravite da i dalje nagrađujemo pismo mjeseca originalnom igrom.** Dakle, bez obzira na sve, život će i dalje nastaviti normalno teći, Zemlja će se i dalje kretati svemirom brzinom od 30 km/h, a Hacker će i dalje ostati jedini časopis s kojim se igra.

PROVALA MJESECA

Ja imam kratko pitanje: možete li mi poslati jednu originalnu igru? Nadam se da možete.

Domagoj Miletić-Tomašić, Varaždin

Ne, ali kao utješnu nagradu ti šaljemo ovaj zgodni kalendar s motivima iz Sid Meier's Alpha Centauria. O.K?



NOVOSTI

UVODNIK



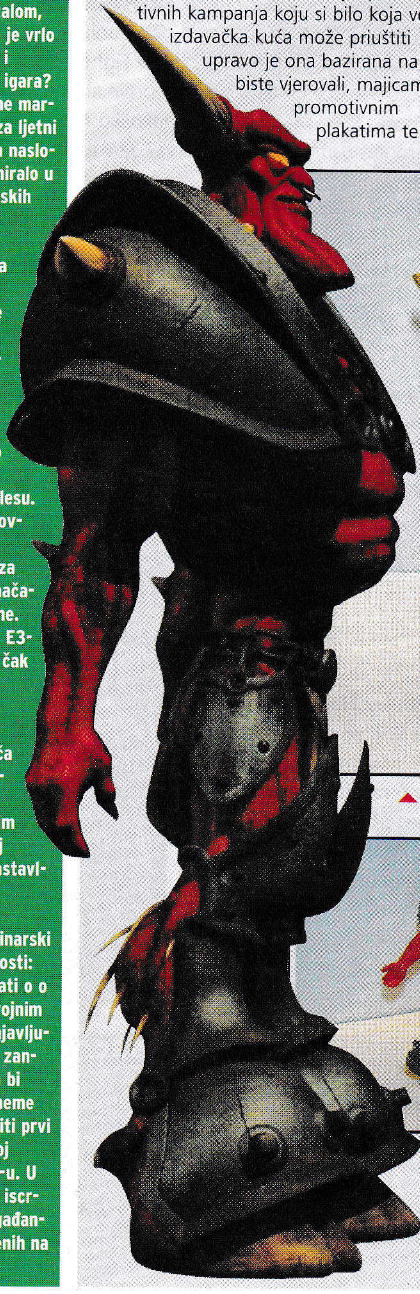
Pinklec na rame...

Posljednji mjeseci u industriji računalne zabave nisu bili prebogati, dobili smo svega par hitova koji su se na tržištu pojavili sa zakašnjenjem. Uostalom, prva trećina godine je vrlo siromašna po broju i kvaliteti ponuđenih igara? No, počinju užurbane marketinške pripreme za ljetni proboj velikog broja naslova, da bi sve kulminiralo u vrijeme jeseni i zimskih blagdana, kada se očekuje gotovo dvostruko više igara nego lani, a ako se prisjetimo o kojoj je brojci riječ, sve je jasno. Ta prekretnica upravo je konvencija posvećena igrama- Electronic Entertainment Expo koji se ove godine održava u Los Angelesu. Dakako, i naša se novinarska ekipa užurbano priprema za odlazak na taj najznačajniji happening godine. Na ovogodišnjem će E3-u biti predstavljeno čak 1900 novih naslova interaktive zabave kojih 400 proizvođača/izdavača od kojih su neki veterani, dok drugi tek počinju s tim unosnim poslom. Da ovaj broj Hackera ne bi bio sastavljen tek od pustog priželjkivanja E3-a, pobrinuo se naš novinarski tim koji uređuje novosti: osim što možete čitati o o novom hardveru i brojnim novim naslovima, najavljujemo i dvije iznimno zanimljive igre, od kojih bi posebno istaknuli Theme Park World koji će biti prvi put prikazan u igrivoj verziji upravo na E3-u. U idućem vas očekuje iscrpan pregled svih događanja i igara predstavljenih na ovogodišnjem E3-u.

KAKO TO RADE VELIKI

Marketinški trikovi izdavačih divova

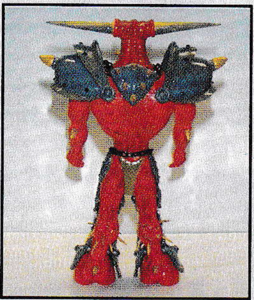
Dobro oglašavanje svojih proizvoda te podizanje velike prašine oko ničega (drugim riječima - marketing tj. prodavanje magle) ključni je dio uspjeha svakoga proizvoda, a jednako tako i bilo koje računalne igre. Jedna od boljih promotivnih kampanja koju si bilo koja veća izdavačka kuća može priuštiti upravo je ona bazirana na, ne biste vjerovali, majicama, promotivnim plakatima te figurama i igračkama nastalim po uzoru na likove iz određene igre. Vrlo dobar primjer takvog popularnog oglašavanja koji, osim efekte reklame, donosi i poveća financijska sredstva dotičnoj tvrtki je i veliki Electronic Arts koji će vrlo vjerojatno uskoro započeti s proizvodnjom plastičnih figurica poznatog nam Dungeon Keepera. Zvuči smješno? Uopće nije, i mi u redakciji ćemo si definitivno nabaviti nekoliko komada ako se uskoro pojave na hrvatskom tržištu.





On se brine za neposlušne recenzente u Hackeru





Obožavatelji Hackerovog službenog tamničara će razveseliti vijest da će dotični uskoro biti dostupan i u formi plastične igračkice

IN

- **CELERON 466MHZ PROCESORI**
  Kome treba Pentium 3 za nekoliko tisuća kuna kada se za dvostruko manje novca može naći skoro jednako brz i za igranje fantastičan Celeron 466..
- **HITCHIKER'S GUIDE TO THE GALAXY**
  Došlo je vrijeme da se odvojite od svog računala i počnete se literarno uzdizati. Stoga, ako još niste, obavezno pročitajte Adamsov Hitchiker's Guide to the Galaxy koji je postao legenda u svijetu SF komedije.
- **SQUASH**
  Sport koji se konačno počeo širiti i u našim krajevima izvrstan je za one koje se žele riješiti svih frustracija koje se kriju duboko u njima. Treba li vam još koji razlog, dovoljno je reći da se već polovica naše redakcije počela njime baviti (čak je i Patrik shvatio da je došlo vrijeme za rješavanje viška pivskih nakupina koje su se nataložile tijekom dugih besanih testiranja hardvera).
- **ELECTRONIC ENTERTAINMENT EXPO**
  O ovome događaju već sve znate. Kome je stalo do toga da bude IN što se industrije računalne zabave tiče jednostavno ne smije propusiti ovu konvenciju.

Hackerova nova In&Out tabela donosi prikaz ovomjesečnih trendova.

- **PENTIUM 3**
  Fijasko sa serijskim brojevima, visoka cijena i ne znatno brže performanse od nešto slabijih a mnogo jeftinijih procesora učinit će Pentium 3 trenutačno vrlo lošom investicijom, barem dok se ne pojave nove brže verzije koje će raditi na taktu matične ploče od 133MHz.
- **PREY, DUKE NUKEM FOREVER**
  Prošlo je već skoro pola godine od prvobitno najavljivanih datuma izlazaka budućih potencijalnih kraljeva 3D pucačina. Bezbroj puta najavljivani Duke Nukem Forever i Prey će se nakon brojnih problema u razvoju, čini se, ipak pojaviti koncem godine.
- **NINTENDO 64**
  Sega je izdala svoju konzolu nove generacije Dreamcast, Sony je pak najavio svoj Playstation 2000 fenomenalnih karakteristika koji bi mogao zauvijek promjeniti industriju konzola, a Nintedno nije učinio baš ništa.
- **NE BITI U FORMI**
  Vjerovali mi to ili ne, uskoro će ljeto, kad ćemo morati na prekrasnim i suncem obasjanim plažama pokazati svoje tijelo u najboljem mogućem svjetlu. Stoga, trkom do nabliže teretane ili fitness centra i na posao.

OUT

PC INFO

Hoće li se Tiberian Sun na vrijeme pojaviti da nam olakša ljetnu sparinu?



Uređuje i piše **Damir Đurović**

TECH INFO

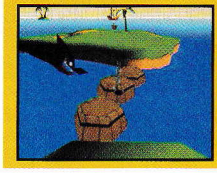
Sve je spremno za oštru borbu za kupce među proizvođačima hardvera.



Uređuje i piše **Patrik Pencinger**

PSX INFO

PlayStation će i ove godine biti definitivno najpopularnija konzola, usprkos svih najava konkurencije.



Uređuje i piše **Berislav Jozić**

NAJAVE

Dolazi nastavak Theme Parka koji vam daje priliku da se, osim soljenja pića, provozate i rollercoasterom.



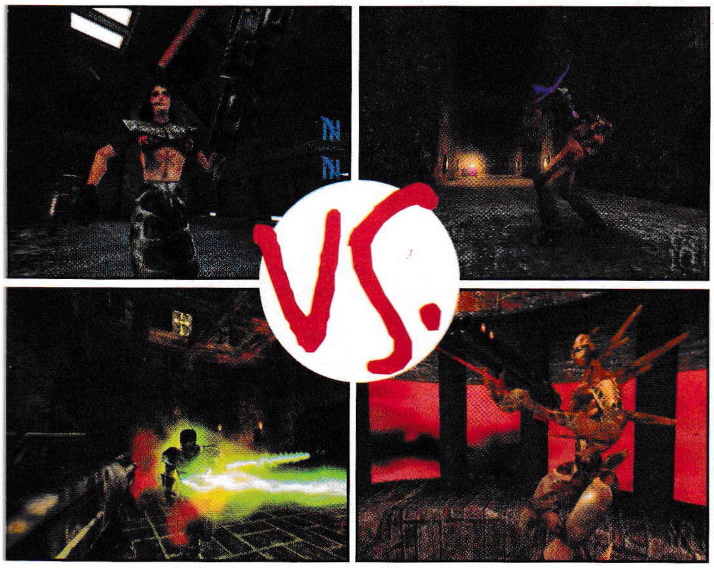
Uređuje i piše: **Damir Đurović**

TOP 5 PC CD-ROM

Najočekivanije igre

Predstavljamo vam TOP 5 ljestvicu najavljenih igara za PC koje s nestrpljenjem očekujemo i koje ćemo igrati do iznemoglosti

1. **Black&White** Lionhead/Electronic Arts
2. **Quake 3: Arena** id Software/Activision
3. **Homeworld** Sierra Studios/Cendant
4. **Unreal Tournament** Epic Megagames/GT Interactive
5. **Theme Park World** Bullfrog/Electronic Arts



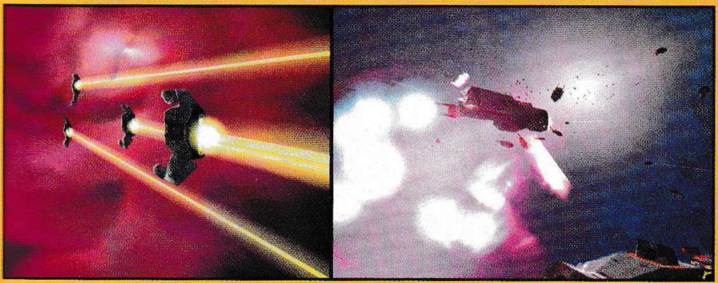
▲ Tijekom godine će se Quake 3: Arena i Unreal Tournament boriti za prevlast na tronu 3D pucačina iako je već sada prilično očigledno tko bi mogao pobijediti

Pa dobro tko je taj...

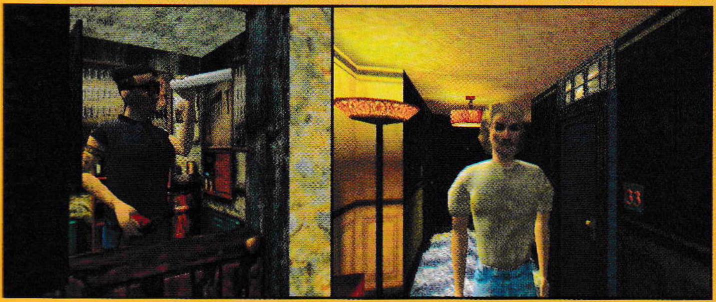
SIERRA STUDIOS

Bez obzira što su neke druge tvrtke ostale u našem pamćenju kao utemeljitelji avanturističnog žanra, Sierra je vjerojatno još uvijek jedna od najzaslužnijih, a sve ja započelo prije više od jednog desetljeća različitim igrama brojnih Quest serijala koji se još i danas nastavljaju

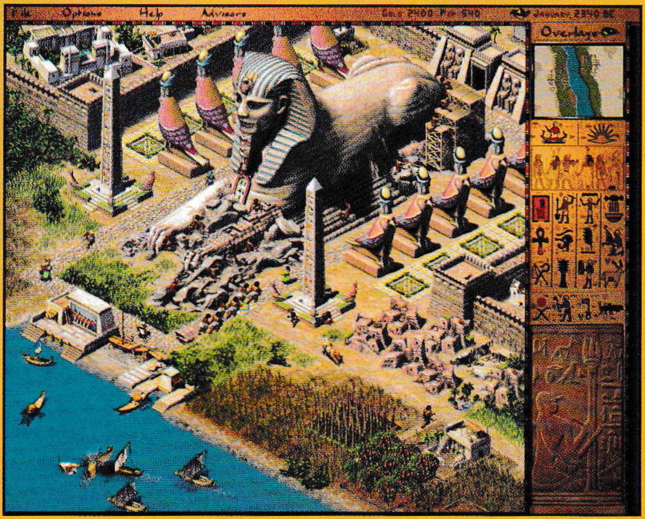
Sierra kakvu danas pamtimo je nešto potpuno drugačije od onoga kakva je bila u početku: danas je to jedna od najvećih izdavačkih kuća koju čine brojni proizvođački studiji uključujući i originalni Yosemite Entertainment iz kojega je Sierra igrom slučaja zapravo i nastala. Tu je još i Sierra Studios, zaslužan za pripremanje velikih naslova kakav je i Hommeworld, legendarni Papyrus poznat po Nascar serijalu te Impressions koji je oduvijek odisao karakterističnošću svojih logičkih igara. Osim spomenutih unutarnjih razvojnih timova, Sierra ima vrlo jake i bliske odnose s još nekoliko nezavisnih proizvođača među kojima se našao i fantastični Valve koji se posebo istaknuo svojim Half-Lifeom čiji je trag u žanru 3D pucačina jednostavno neprocjenjiv. Ipak, ni u naizgled blistavim velikim izdavačkim kućama nikada sve nije savršeno, a to vrijedi i za Sierru koja je u posljednjih godinu dana ušla u novu etapu u svom postanju prošavši kroz neka financijski teška razdoblja. Većina Sierrinih teškoća ipak je okončana prije nekoliko mjeseci prodavanjem velike multinacionalne kompanije Cendant Softwarea čiji je sastavni dio bila i Sierra. Tim potezom novi vlasnik Sierre postala je francuska pesperktivna tvrtka Havas Interactive, dosad nepoznata u industriji računalnih igara. I kada se sve već činilo lijepo i krasno, Havas je pokrenuo niz otpuštanja smanjivši broj zaposlenih u Sierri za više od 25% te ukinuo postojanje nekih financijski manje uspješnih razvojnih studija. Na koji će se način dalje razvijati priča o Sierri vrijeme će pokazati, ali kad je riječ o kreativnim umovima iz te velike tvrtke, onda iz njihovih ruku možemo očekivati niz iznimnih naslova. Inače među značajnijim Sierrinim igrama koje očekujemo ove godine nalazi se novi nastavak avanturističnog serijala Gabriel Knight 3, zatim revolucionarni RTS smješten u otvoreni svemir Homeworld, veliki online multiplayer RPG igre Middle Eeart utemeljen, naravno, na romanima poznatog oca fantasyja J.R.R Tolkiena, te još niz drugih naslova od kojih većina nije javnosti ni predstavljena.



◀ Homeworld je Sierrina nova RTS arkadna avantura (ma štogod to značilo) koju krase luksuzni efekti i vrhunska grafička prezentacija



▲ Gabirel Knight 3: Blood of the Sacred, Blood of the Damnes bit će već treći po redu nastavak avanturističnog serijala nastalog po romanima poznate Jane Jansen



▲ Prva ekskluzivna slika iz Pharaoha, nove igre u Sierrinom poznatom city building serijalu

PC INFO



Polako se približava ljetna sparina, a industrija zabave se sve više zahuktava da bi nam ponudila naslove koji će označiti kraj tisućljeća. U iščekivanju Tiberian Suna, Hackerov info vam donosi pregled potencijalnih blockbustera.

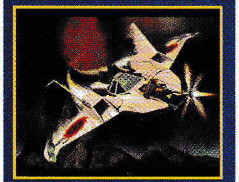
UKRATKO

Još plusova Linuxu

Kao što smo već u jednom od prijašnjih brojeva spomenuli, Activisionova igra Civilzation: Call to Power konvertirana je i izdana za Linux sustave. Uvidjevši mogućnosti Linux tržišta, i Electronic Arts se odlučio za konverziju jedne svoje igre za taj sustav, Firaxisov Alpha Centauri. Ovakvim potezima, kojih je zasad još uvijek malen broj, mogla bi uskoro biti ugrožena pozicija Windowsa kao optimalnog sustava za igru.

preuzimanje Interplaya

Francuska korporacija Titus Entertainment, u čijem se vlasništvu nalazi dobar dio dionica poznatog nam Interplaya, najavila je skoro otkupljivanje većinskog udjela njihovih dionica, oko 51%, čime bi postala vodeći vlasnik te izrazito uspješne izdavačke kuće. Prisjetimo li se još kakve zanimljive naslove Interplay priprema za ovu godinu, Titusova akcija nimalo ne začuđuje.



Titus najavio Ponovno širenje Electronic Artsa

Ovaj put nije riječ o kupnji još neke od proizvođačkih kuća, nego o stvaranju australskog izdanka Electronic Artsa čiji će veliki kapaciteti biti strogo posvećeni razvoju brojnih novih sportskih naslova koji će se pojaviti tijekom godine.

BRITANSKI 3D MANIJACI IZ RAGEA

Expandable dovršen, Hostile Wars u pripremi

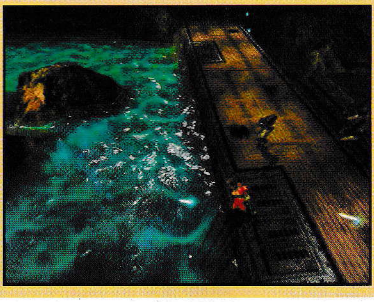
Rage Software ime je tvrtke kojoj je pošlo za rukom prošle godine razveseliti brojne igrače željne adrenalina te brze i detaljima prebogate 3D grafike. Taj naslov koji je uspio naše tada moćne 3D kartice natjerati do maksimuma bio je Incoming, a po uzoru na njegov 3D engine Rage se još sredinom prošle godine odlučio na stvaranje dvaju novih akcijskih naslova još izazovnijih vizualnih karakteristika. Prvi od njih je Expendable, gdje igrate ulogu marinca koji treba spasiti svijet, galaksiju, dok je u drugom naslovu, Hostile Waters, riječ o malo sofisticiranijoj ideji koja je osmišljena kao hibrid između strategije i akcijske borbe. Oba naslova povezuje fascinantna 3D grafika, a ponajviše lightning efekti neviđene kvalitete; uostalom, pogledajte slike i uvjerite se sami. Izlazak Hostile Watersa očekuje se na jesen, a Expendable, koji je završen koncem prošlog mjeseca, uskoro bi se trebao naći na policama britanskih distributera, a par tjedana nakon toga, nadamo se, i kod nas.





Hostile Waters na prvi pogled strašno podsjeća na Incoming, no ipak je riječ o nešto drugačijem naslovu donekle sličnoga koncepta





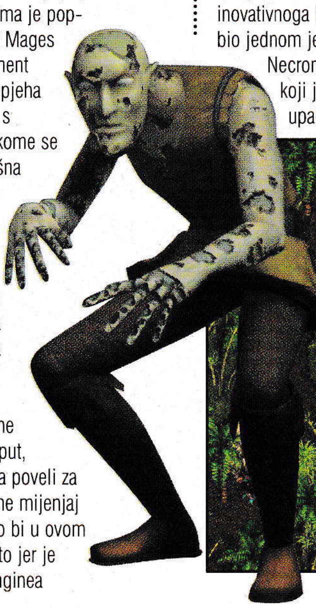
Ove slike prikazuju kvalitetu vizualne strane Expandebla, ali i mogućnosti nove Matroxove G400 videokartice o kojoj je detaljno u prošlom broju govorio naš čovjek od hardvera Patrik Pecinger

RAGE OF MAGES 2: NECROMMANCER

Rusi uzvraćaju udarac



Osim Tetrisa, za koji skoro svaka osoba na kugli zemaljskoj zna, Ruska produkcija računalnih igara prilično je "oskudna" ili, bolje reći, nikakva za zemlju te veličine bez obzira na gospodarsko stanje u kojemu se trenutačno nalazi. Ipak, jedna od igara koja je probila led ruskim razvojnim timovima je popularna RPG igra Rage of Mages iz tvrtke Nival Entertainment koja je nakon velikog uspjeha u Rusiji sklopila ugovor s Monolithom zahvaljući kome se ostvarila i izrazito uspješna svjetska distribucija spomenute igre. Domišljati Rusi su se stoga odlučili za izradu nastavka koji se zapravo sastoji od sasvim istoga pokretačkog 2D enginea na kojem su izvedene neke manje kozmetičke promjene, no to uopće ne začuđuje jer su se ovaj put, očigledno, ljudi iz Nivala poveli za poznatom poslovicom: ne mijenjaj konja koji pobjeđuje, što bi u ovom slučaju moglo biti istinito jer je upravo jednostavnost enginea neke od igrača navela da se duže posvete ovoj igri. Iako su vizualne promjene malene ili skoro nikakve, sve ostalo, od raznolikosti rasa, neprijatelja, oružja i ostale opreme, drastično je izmijenjeno da bi se svi elementi uspješno uklopili u novu priču koja i nije baš pretjerano inovativnoga karaktera, a temelji se na načelu bio jednom jedan zlikovac, u ovom slučaju Necrommancer i njegovi zli podanici, koji je postao prijetnja svijetu i tu upadaju naši mladi i nadobudni heroji koji ga se kane riješiti kroz četrdesetak razbacanih nelinearnih misija. Ako vam ideja ove igre zvuči zanimljivo i ako ste barem malo voljeli prvi Rage of Mages, onda se strpite još koji mjesec jer bi Monolith Rage of Mages 2: Necrommancer na mala računala trebao stići sredinom proljeća - trenutačno se prodaje na ruskom tržištu.





Virtualni svijet Necrommancera je po mnogo čemu drugačiji od onoga viđenog u originalnom Rage of Magesu, što će već na prvi pogled uočiti oni među vama koji su odigrali dotični naslov

stop the press...stop the press...stop the press...stop the press...stop the press...stop the press...

Half-Life: Opposing Force

Sierra je objavila da za njih pod službenom licencom nedavno pokrenut razvojni tim Gearbox radi na novom službenom expansionu Half-Lifea. Kao što se i očekuje od svakog expansiona, tako će i Half-Life: Opposing Force ponuditi više svega, od izazovnijih novih single-player misija pa do multi-player nivoa koje su dizajnirali vrhunski stručnjaci računalne zabave.

Je li konačno došao kraj piratstvu?

U stalnoj borbi protiv pirata, EA je potpisao ugovor s Macrovosionom koji proizvodi SafeDisc - softver za zaštitu od neovlaštenog kopiranja. SafeDisc rabi prilično učinkovit algoritam kodiranja zapisa prilikom snimanja CD-a, čime se onemogućuje kopiranje CD-a uobičajenim postupkom. EA će SafeDisc isprobati na izabranom uzorku naslova od kojih se očekuje vrlo visok marketinški uspjeh. Na kraju ostaje samo pitanje hoće li računalno podzemlje, kao mnogo puta dosad, uspjeti probiti SafeDiscove algoritme.

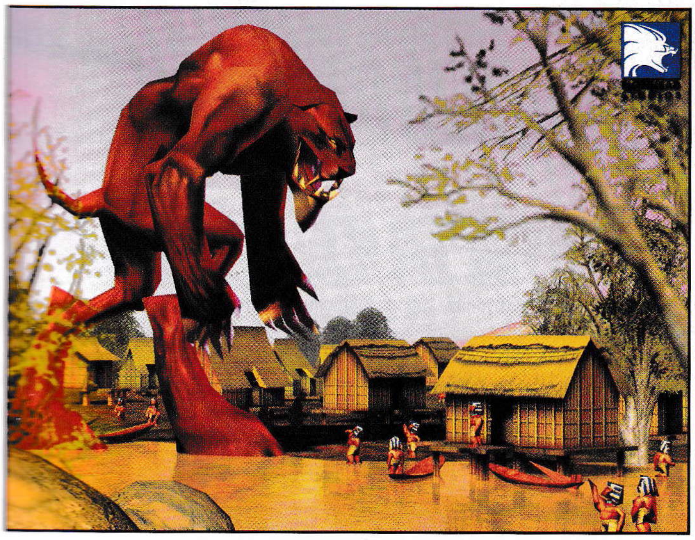
Microsoft Flight Simulator 98 kao alat za obuku

Po nekim informacijama iz sjedišta Američke mornarice, ondje se razmatra o uporabi MS Flight Simulatora 98 na modificiranim verzijama njihovih vojnih simulatora da bi u budućnosti pomoću tog softvera usavršili obuku svojih vojnih pilota.

USUSRET E3-U:

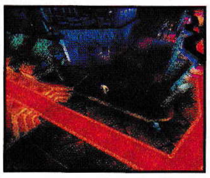
TKO JE TKO, I TKO ĆE ŠTO POKAZATI

U Los Angelesu će se od 13. do 15. travnja održati najvažniji godišnji događaj u cjelokupnoj industriji računalne zabave. Naravno, svi znate o čemu je riječ, to je E3 ili točnije Electronic Entertainment Expo. Dosad su se svake godine rušili rekordi posjećenosti tom najvećem sajmu interaktive zabave pa će i ove godine broj izlagača kao i samih posjetitelja-novinara biti, naravno, znatno veći nego li je bilo lani u Atlanti. Dakako, i naš se novinarski tim priprema za odlazak u LA obavljajući završne dogovore o sastancima sa izdavačima koji će ondje biti nazočni, a sve samo da bi vam već u idućem broju na najdetaljniji mogući način prenijeli ugođaj ovogodišnjeg Expoa i - ono najvažnije - da bi vam prenijeli sve važne informacije o brojnim naslovima koji će ondje biti premijerno najavljeni i prikazani. Upravo smo stoga pokušali napraviti kraći pregled dijela važnijih i većih naslova za koje se već sada zna da će u cijelosti biti predstavljeni na E3-u (kao što možete primijetiti, to su sve već niz puta najavljivani naslovi čiji su razvoji već daleko odmakli). Imajte na umu da je to tek mali dio igara koje će ondje biti predstavljene jer se većina njih (prošle godine 2/3) čuva kao tajni adut u rukavu da bi izdavači/proizvođači imali što glamurozniji nastup. Napominjemo da je pregled naslova podijeljen po izdavačima, a čine ga samo naslovi za PC.









Izdavač	Naslov
Acclaim	Velocity
3DO	Might&Magic 7
Blizzard	Diablo 2
Bethseda Software	Elder Scrolls: Morrowind
Bungie Software	ONI
Interplay	Planescape Torment
	Messiah
	Star Trek: New World
	Descent 3
	Freespace 2
Activision	Quake 3: Arena
	Third World
	Vampire The Masquerade: Redemption
	Force Commander
	Battlezone 2
	Dark Reign 2
GT Interactive	Unreal Tournament
	Discworld Noir
	Total Annihilation Kingdoms
	Amen the Awakening
	Driver
Electronic Arts	Need for Speed 4(PC)
	Theme Park 2
	Dungeon Keeper 2
	Command&Conquer: Tiberian Sun
	Black&White
	Ultima Ascension
	Flight Unlimited 3
	System Shock 2
Eidos Interactive	Daikatana
	Cutthroats: Terror on the High Seas
	Tomb Raider 4(vjerojatno)
	Anachronox
	Deus Ex
Psygnosis	Drakan
Monolith	Sanity
	Rage of Mages 2: Necromancer
	Septerra Core
Microsoft	Age of Empires 2
	Asheron's Call
	Starlancer
	Loose Cannon
ASC Games	Werewolf The Apocalypse: The Hart of Gaia
Rage Software	Hostile Waters
Sierra	Homeworld
	Gabriel Knight 3
	Pharaoh
	SWAT 3
	Nascar 3
Southpeak Interactive	Dark Side of the Moon Deluxe Edition
	20,000 League: The Adventure Continues
	Soldier
	Wild Wild West

SIMY CITY 3000 NA VRHU

Prošlo je više od dva mjeseca otkako se Maxisov treći nastavak Sim City serijala pojavio u prodaji diljem svijeta. Već u prvom tjednu izlaska Maxisovo remek-djelo osvanulo je na top ljestvicama, a već više od mjesec dana nalazi na prvome mjestu, nakon što je tu poziciju ugrabio Baldur's Gateu. Ako je Sim City 3000 pokazatelj kvalitete naslova koje ćemo ove godine ugledati od izdavačkog diva Electronic Artsa, onda s veseljem možemo očekivati igre poput Dungeon Keepera 2, Theme Parka 2 i niza drugih koje EA kani predstaviti na E3-u sredinom ovog mjeseca.



UKRATKO

Dark Forces 3?
Među Star Wars fanovima na Internetu počele su kružiti glasine da Lucas Arts radi na trećem nastavku Dark Forcesa, što i ne začuđuje toliko koliko činjenice da bi igra, navodno, trebala biti utemeljena na Quake 3 engineu. Jesu li te informacije istinite ili ne, saznat će se vjerojatno već na E3-u.



Kome treba Playstation
U parnici koja je okončana krajem ožujka tvrtka koja radi na novom i dugonajavljivanom Playstation emulatoru imena Bleem dobila je sudski spor protiv Sony Computer Entertainementa koji je protiv nje pokrenuo niz sudskih tužbi. Iako je izdavač Bleema u sudskoj parnici izgubio znatan dio financijskih sredstava, najavio je vrlo skori izlazak finalne verzije ovog fantastičnog Playstation eumolatora koji ne samo da omogućava igranje Playstation igara na vašem PC-ju, nego će neke od njih učiniti vizualno znatno privlačnijima i boljima nego što su na samoj konzoli za koju su i napravljene.

Southpeakov pohod na DVD
Čini se da je nakon ubrzanog širenja unutar kućne filmske industrije DVD tehnologija počela pronalaziti svoje mjesto i u svijetu računalne zabave. Naime, izdavačka kuća Southpeak Interactive najavila je skoro izdavanje dvaju deluxe verzija svojih avanturističnih naslova, tako da će se u kvalitetnijoj DVD izvedbi do ovoga ljeta pojaviti The Dark Side of The Moon i 20 000 Leaguse: The Adventure Continues, koji su u svojim originalnim CD ROM verzijama zauzimali čak i po 6 CD-a.

SEGA&DREAMCAST DO AMERICA

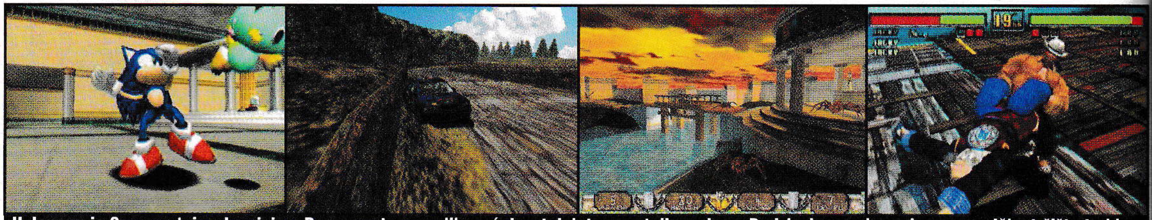
Službena najava američke premijere Segine nove konzole

Sega America je sredinom travnja, na jednoj od svojih brojnih konferencija, odlučila objaviti potpune podatke o američkom izlasku svoje konzole nove generacije Dreamcast. Diljem američkog kontinenta premijera Dreamcasta dogodit će se 9. rujna ove godine, a početna cijena ove zasad izazovne konzola bit će 199$. Kao što i sami predstavnici Sege tvrde, ovo je prvi put da neka konzola izlazi u prodaju po ovako niskoj cijeni, što, uzme li se u obzir da bi ta cijena vremenom trebala opadati, svakako stoji. Radi niske cijene konzole i male, ali eksplozivne količine kvalitetnih igara, marketinški dio Sege se nada da će Dremcastom uspjeti preoteti jedan dio tržišnog kolača oko kojega su se dosad grizli Sony i Nintendo, s tim da je Sony imao znatno više uspjeha. Tijekom premijere Dreamcasta u prodaji će se pojaviti 10-12 naslova (pripremljenih za američko tržište) za tu konzolu, ali će spektar ponuđenih igara narasti do brojke 100 najkasnije sredinom iduće godine. Među njima se nalaze i neke već pompozno

Ljubičasti Mayzora Dreamcast



najavljivanje igre od kojih se stvarno mnogo očekuje, Molyneuxov inovativni Black&White, Romerova skoro cijelo desetljeće iščekivana Daikatana, Sonic Adventures u novom 3D ruhu te još niz drugih. Inače, da vas podsjetimo na neke od karakteristika ove po mnogo čemu primamljive konzole: napravljena je pomoću 128-bitne arhitekture i nudi brojne mogućnosti nadogradnje, čime se može s lakoćom nositi s brzim razvojem današnje tehnologije. Prema riječima samih tvoraca, Dreamcast je čak nekoliko puta jači od trenutačno dostupnih konkurentskih konzola, navodno 15 puta snažniji od Sonyjevog Playstationa, oko 10 puta od Nintenda 64, a ima i 4 puta veće grafičke sposobnosti od najjačeg Pentium 2 stroja (prilično odvažna tvrdnja). Ove obećane karakteristike, za koje se iskreno nadamo da nisu samo na papiru, još su popraćene Windows CE sustavom, čime je dobivena sposobnost vrlo lagane konverzije bilo kojih PC igara na Dreamcast, i integriranim 56k modemom koji omogućuje igranje brojnih multiplayer naslova koje Sega u budućnosti kani ponuditi. Ipak, nakon brojnih najava Playstationa 2000, Segin Dreamcast čini se pomalo inferiornim, no do pojavljivanja Sonyjeve nove konzole na američkom i europskom kontinetentu proći će barem još godina-dvije, tako da Segi ostaje dovoljno vremena da se dokaže i ustoliči u konzolaškoj industriji. Dreamcast bi se na europskom tržištu trebao pojaviti ubrzo nakon američke premijere.

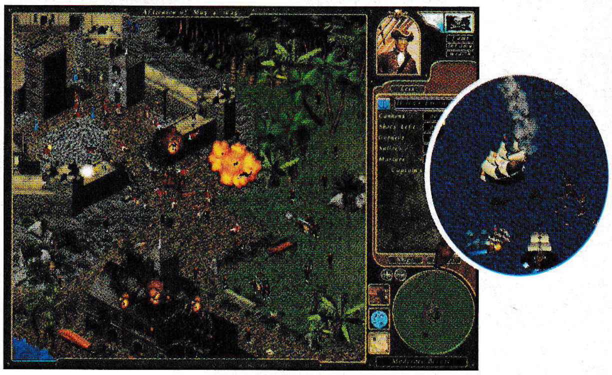


U Japanu je Sega sretnim vlasnicima Dreamcasta ponudila već desetak interesantnih naslova. Do izlaska ove konzole na američko tržište ta bi se brojka trebala utrostručiti

CUTTHROATS: TERROR ON THE HIGH SEA

Još jedan Pirates klon?

Eidos Interactive je objavio da u suradnji s tvrtkom Houthouse Creations radi na svojevrsnoj reinkarnaciji dobro nam poznatih Sid Meierovih Piratesa. Što se samog koncepta igre tiče, on je gotovo isti kao i u orginalnoj verziji Piratesa. Znači, započinjete igru kao mladi gusar željan bogatstva i slave koji upravo te svoje želje može ispuniti na neki od niz interaktivnih načina koje mu igra nudi. Osim, naravno, grafički daleko naprednijeg enginea nego što ga je rabio njegov predak, Cutthroats je otišao korak dalje te je realno vrijeme koje protječe u igri u cijelosti popratio povijesnim događajima (čiji će se rezultati odraziti na tijek igre) koji su se odvijali na Karipskom otočju u doba dok su njime vladale piratske bande. Zasad toliko o ovom naslovu, najavu iz pera Vedrana Januša moći ćete pročitati već u idućem broju.



S obzirom da na Cutthroatsu radi i dio ljudi iz Microprosa koji je bio zadužen za razvoj Pirates Golda, ova bi igra mogla završiti kao najbolji Pirates klon do sada

GLAVNI DIZAJNER TIBERIAN SUNA OTIŠAO IZ WESTWOODA

Ili kako stvari stoje s nastavkom Command&Conquera

Koncem travnja procurila je iznenada vijest da je glavni dizajner Westwoodovog C&C: Tiberian Suna, Erik Yeo i, navodno, još par čelnih ljudi iz razvojnoga tima napustio okrilje Westwooda s namjerom da uskoro osnuje vlastitu tvrtku također posvećenu kreiranju računalnih igara. Koliko će se ovaj odlazak odraziti na zacrtani datum pojavljivanje Tiberian Suna zasad je nepoznato. Osobe za odnose s javnošću iz Westwooda i Electronic Artsa tvrde da neće doći do nikakvog pomaka izlaska igre - igra izlazi koncem proljeća, najkasnije početkom ljeta.



Da razvoj Tiberian Suna ni dosad nije tekao baš briljantno, znano je već duže vrijeme, a rezultat toga su i brojna odgađanja od kojih je posljednje bilo za početak ljeta

VELOCITY IZ ACCLAIMA

Otkačeni boarderi budućnosti

Acclaim je, sukladno događanjima prošle godine, i za ovu pripremio niz zanimljivih naslova u koje se svakako ubraja i poslastica za sve igrače željne dinamičnosti i brzine, Velocitiy. Radnja igre, ako tako nešto uopće postoji, smještena je u daleku budućnost velike urbane sredine, ljudska rasa toliko se usavršila da većinu posla za njih obavljaju roboti i slična pomagala te samo najprivilegiraniji među njima dobivaju priliku raditi punih 8 sati na tjedan, dok drugi jednostavno umiru od dosade. I tako, u potrazi za nekom novom vrstom zabave hrpica mladih ljudi došla je na ideju o ludom, brzinskom boardanju po različitim stazama, autocestama, kanalizacijama ili po bilo čemu što ima dugu i glatku površina po kojoj se mogu utrkivati. Vremenom je ta vrsta zabave prerasla u najvažniju stvar na svijetu, a uspješni sudionici brojnih urbanih boarding utrka počeli su dobivati status nacionalnih heroja, i tu ulijećete vi kao jedan od otkačenih boardera željnih slave, novca i lude zabave. Vizualno je igra dovedena do savršenstva (barem koliko joj je to koncept dopuštao), no njene najjače strane ipak ostaju dinamičnost i brzina koje će svima željnim zabave pružiti dovoljan broj sati visokih doza adrenalina kojima će si moći prikratiti vrijeme. Tko zna, da su ljudi budućnosti imali ovakvu igru u svojim rukama, možda se uopće ne bi dosađivali niti bi, na kraju krajeva, smislili otkačene utrke poput ovih. No dobro, filozofiranje na stranu, Veloctiy je sigurno igra koja će poput Forsakena (isti je razvojni tim zapravo radio i na stvaranju Velocitya) naći svoje mjesto u domovima brojnih zaljubljenika u računalne igre te, ako bude sreće, možda postigne barem približno jednak uspjeh.

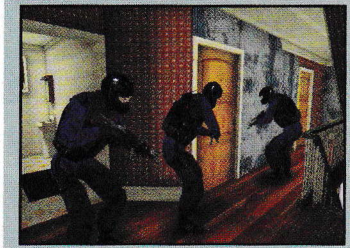


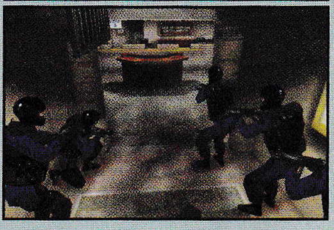
Oku primamljiv Velocity djelomice je, što se samog grafičkog enginea tiče, napravljen po uzoru na Forsaken, što se odmah očituje i na njegovoj fenomenalnoj brzini i dinamičnosti

SWAT 3

Opasni dečki u plavom

Svega par dana prije zaključenje broja konačno smo dobili potvrdan odgovor i press materijale o postojanju Sierrinog razvojnog tima koji radi na trećem nastavku popularne akcijsko/strategijske igre SWAT. SWAT 3 je u skladu s razvojem računalne tehnologije, za razliku od svoja dva pretka, dizajniran u potpunom 3D okolišu, što ovoj simulaciji elitnih policijskih snaga daje još više elemenata koji će i najsmirenije među vama dovesti do ruba živčanog sloma pri rješavanju brojnih misija u sukobu s najokorjelijim svjetskim teroristima. Datum izlaska igre zasad nije objavljen, a više detalja o samom naslovu bit će objavljeno na, pogodili ste, ovogodišnjem E3-u.





Svi kojima gledanje uzbudljivih anititerorističnih policijskih akcija diže adrenalin do maksimuma konačno će pronaći nešto za sebe i na svojim računalima

WARLORDSI ODLAZE U REAL TIME

Hoće li se popularni turn-based strategijski serijal pretvoriti u C&C klon?

Mindscape Entertainment odlučio je otvoriti novu stranicu u povijesti svog dosad uspješnog turn-based strategijskog serijala Warlords. Warlords Battlecry uvest će dosad strogo turn-based orijentiran serijal u nove vode realtime igara, čime bi se zanimanje za nj trebalo znatno povećati. Neki od pobornika ovoga strategijskog serijala su bili totalno razočarani kada su do njih doprle informacije da njihova omiljena strategija uplovljava u realtime vode. Ne očajavajte: ovaj put Mindscape je ostao vjeran svojim fanovima, izjavio je da će Warlords Battlecry biti tek otklon od popularne serije igara te da u pripremi već imaju i pravi turn-based nastavak Warlords serijala koji će se pojaviti tek iduće godine. O samim karakteristikama Battlecryja ne zna se zasad mnogo, a po osnovnim elementima s kojima smo upoznati, igra nas vrlo zorno podsjeća na gomilu dosad viđenih C&C i Warcraft klonova, ali treba uzeti u obzir da se još uvijek nalazi u ranijoj fazi razvoja te da se mnogo toga još uvijek može i da promijeniti. Pričekajmo studeni.





To što je Warlords Battlecry koncepcijski uređen slično brojnim C&C i Warcraft klonovima ne mora nužno značiti da će to biti loša igra. Naprotiv, možda upravo zbog tog provjerenog recepta i bogatog Warlords svijeta, Mindscape uspije stvoriti vrlo kvalitetan naslov

OSKAR ZA INDUSTRIJU IGARA

AIAS nominacije proglašene

Američki Academy of Interactive Arts and Sciences objavio je nominacije za najveća dostignuća u industriji računalne zabave. Kao i prošle godine, pobjednici u svim kategorijama bit će proglašeni u Los Angelesu na ovogodišnjoj konvenciji E3-a, dotad bacite pogled na nominacije u kategoriji posebnih dostignuća u interaktivnom dizajnu. Spomenimo i to da je broj nominiranih kategorija ove godine povećan čak na tridesetak. Također napominjemo da ovogodišnja svojevrsna nagrada AIASA za životno djelo, znana kao nagrada dvorane slavnih AIASA, odlazi u ruke svima nam dragog Sida Meiera koji je posljednjih desetak godina razvoju industrije računalnih igara pripomogao nebrojeno puta.



Half-Life, naš favorit u spomenutoj kategoriji, je također jedan od naslova nominiranih za igru godine

NOMINACIJE ZA POSEBNA DOSTIGNUĆA U INTERAKTIVNOM DIZAJNU

DMG Pokemon
Team Pokemon
Nintendo of America/Creatures Inc./Game Freak, Inc. (Game Boy)

Half-Life
Team Half-Life
Sierra Studios/Valve

Metal Gear Solid
Hideo Kojima
Konami of America, Inc./KCEJ (PSX)

Sid Meier's Alpha Centauri
Brian Reynolds
Electronic Arts/Firaxis Games

Zelda: Ocarina of Time
Team Zelda
Nintendo of America/Nintendo Co. Ltd. (N64)

PSX INFO



Unatoč zlogukim proročanstvima da će produkcija igara za Playstation opasti kada Dreamcast krene u akciju i Sony objavi vijesti o Playstationu 2, najave noviteta i dalje stižu nesmanjenom žestinom. A kako su igre koje se pojavljuju u posljednje vrijeme doista dokaz da programeri stalno uče i rade na sebi, te predstavljaju najbolju zabavu koja se iz Playstationa može izvući. Naša mala siva kutijica se definitivno sprema otići uz prasak.

UKRATKO

Prince Naseem odgođen

Da bi svoju igru učinio što boljom i realnijom, Codemasters je odlučio izdavanje Prince Naseem Boxinga odgoditi - tako bi se na jesen trebale pojaviti i PC i Playstation inačica. Programeri obećavaju realnije pokrete, veći broj mogućih akcija (čega još ima u boksu osim udaraca, obrana i izmicanja?) te "dublju" igru u koju se igrač može bolje "unijeti". Što to uistinu znači, pojasnio je Richard Darling, direktor za dizajn igara pri Codemastersu: "S Colin McRae i TOCA 2 postavili smo visoka mjerila. U boksu želimo da igrač dobije isti osjećaj. Ako se već borite s likom Princa Naseema, on se zaista mora ponašati kao Prince Naseem."



Igra stara 20 godina

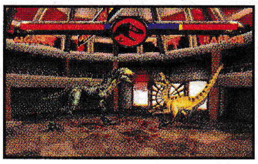
Ne vjerujete? Riječ je o Pac Manu, maloj žutoj loptici koja jede plave pilule, a proganjaju je šareni duhovi. Tako je to bar izgledalo prije dvadeset godina, a bome i prije deset. Rođendansko izdanje trebao nam je prirediti Namco, no upravo su u tijeku pregovori kojima novog Pac Mana pokušava otkupiti Hasbro. Proizvođač se zna, Yellow Hero. Dobri stari Pac Man biti će u 3D, a nova će se igra zvati Pac Man World 20th Anniversary. Dvije godine izrade trebale bi biti jamstvo kvalitete, no pitam se što se još može izvući iz te stare ideje.

WARPATH: JURASSIC PARK

Primal Rage na novi način

Dobro, možda se neki ne sjećaju igre Primal Rage pa ću objasniti - riječ je o borbama dinosaura. Da, vi ste dinosaur, a vaš je protivnik drugi dinosaur pa - udri ga repom! Ne, ne, povrćem, nego izraslinom na stražnjem dijelu tijela! Ovu staru ideju u novom ruhu razvija Dreamworks, izdat će je Electronic Arts, a zvat će se Warpath: Jurassic Park. Da, primijetili ste JP u naslovu? Bravo! Momci iz EA uistinu svoje licence iskoriste do kraja, pa se borbe dinosaura odvijaju na lokacijama iz obaju filmova ovog serijala.
U igri će se pojavljivati više od 10 različitih dinosaura, neke od njih ćete imati na početku, dok ćete ostale morati "zaraditi". I u ostalim mogućnostima Warpath će slijediti slične opcije poznatih 3D tabačina - načini igranja, udarci, napredovanje, COMBO-i i slično. Ono što bi ga trebalo izdići iznad prosjeka je odlična grafika (koju već vidimo i na slikama) i velika realnost. Naime, dinosauri će (kažu programeri), biti prikazani točno onako kako su (kažu arheolozi) izgledali u životu, a šteta koju si nanose udaranjem i ugrizima očitovat će se u ogrebotinama, otrgnutom mesu i sličnim (ne)lijepim prizorima. Doduše, realnost ipak ne ide do kraja - neki od dinosaura koji će se pojaviti su biljojedi i na um im ne bi palo napasti, recimo, T-Rexa, no programerska sloboda snažnija je od pjesničke. Meni je posebno zanimljiv način obnavljanja energije u igri - naime, svaka arena će sadržavati različite predmete za razbijanje, ali i ljude i manje životinje koje možete uhvatiti i pojesti kad zagusti, što će vašeg guštera vratiti u borbeno stanje. Mljac!







ARMORINES ZA BOŽIĆ

Još jedan strip prelazi na naše konzole u režiji Acclaima. Ovaj put riječ je o kod nas nepoznatim Armorinesima - grupi marinaca koji, oklopljeni specijalnim oklopima, brane Zemlju od najezde izvanzemaljskih insekata.
Zamišljena kao pucačina s pogledom iz prve perspektive, ova će igra pratiti dogodovštine hrabrih marinaca i dopustiti jednom ili dvojici igrača da zauzmu njihovo mjesto. Iako ovakve igre obično nisu najbolje funkcionirale na podijeljenom ekranu, ostaje nam da vidimo kako će Acclaim to izvesti.
Prema najavama, u Armorinesu će biti uporabljene rutine iz Turoka 2 i Forsakena, a postoje naznake da će biti moguće igrati i iz 3D perspektive (u prijevodu - kao Tomb Raider).
Iako slika zasad nema, već se priča o "relnoj i detaljnoj grafici", a Armorines bi se trebao u Playstation i N64 inačici pojaviti negdje oko Božića.

XENA: WARRIOR PRINCESS

Lara s mačem u ruci

Kako je treći nastavak Lare pomalo podbacio, pravo je vrijeme za novu heroinu videoigara. Mogla bi to biti Xena - junakinja TV serijala koji još nije prikazivan kod nas. Ukratko, riječ je o ženskoj verziji Conana prenesenoj u igru. U 3D Tomb Raider stilu, ali s mnogo više akcije, Xena će se boriti da spasi svoju prijateljicu Gabrielle iz kandža zlog Calista, potpomognutog samim bogom rata - Aresom. U igri će glumiti motion-capturirane glumice koje se u seriji pojavljuju u ulogama Xenae (Lucy Lawless) i Gabrielle (Rene O'Conner), a slušat ćemo i njihove glasove te originalne zvučne efekte. Kako cijelu priču kreira Universal Digital Arts, a izdaje 989 Studios, tijekom vrućeg kolovoza ova bi nas vruća igra mogla ugodno iznenaditi.









WWF ATTITUDE



Sviđaju vam se "nabildani" i masni momci koji se hvataju i natežu po ringu? Svidio vam se WWF Warzone? Onda ćete sigurno s nestrpljenjem dočekati i WWF Attitude, novu simulaciju američkog hrvanja iz iste Acclaimove ekipe - programerskog tima Iguana.

Attitude će u svemu nadmašiti Warzone - po broju hrvača, njihovih specifičnih poteza, zvukova i uvreda koje izgovaraju, po grafici i mogućnostima kreiranja vlastitog wrestlera, po potezima, oružjima i svakoj drugoj pojedinosti koje se dosjetite. I ovaj put glavna su atrakcija originalni hrvači koji se u igri pojavljuju likom i glasom. Iako njihova imena malo znače za naše podneblje, oni koji prate hrvanje na satelitskim programima znat će značaj Steve Austina, Jeffa Jerreta, Bradshawa, Undertakera, Triple H-a, Shamrocka, X-Paca, Road Doga, BA Billy Gunna, Goldusta, Val Venisa, Kanea, Mankinda, Mosha, Thrashera, Droza, Steve Blackmana, Owen Harta i drugih.... (moram priznati da za većinu nisam čuo). Osim njih, tu će biti i izmišljeni hrvači, ubačeni samo da popune redove i "dobiju po nosu" (ovo je citat samih programera). Sve u svemu, ako volite ovakvu zabavu, pripremite se za svibanj, kada bi se WWF Attitude trebao pojaviti u Playstation inačici (inačica za N64 stići će mjesec ili dva poslije).

APE ESCAPE

Uhvati majmuna za rep

Zbog ograničenja prostora, nikako da nabrojim sve igre najavljene na tokijskom sajmu - za ovaj sam broj ostavio one čije je pojavljivanje najavljeno u daljnjoj budućnosti. Jedna od tih je i Ape Escape, Sonyjeva 3D arkadna avantura - prva igra za koju je dual shock (ili analogni controller) nuždan. U igri ćete, naime, analognim stickovima upravljati svojim junakom i zamahivati oružjima (osnovna oružja su mreža i bič, pa shvaćam kako će analogni stick biti od koristi), dok ćete ostalim tipkama birati predmete za uporabu i namještati kameru. Uglavnom - bit će vam potrebna manualna spretnost, a oni koji žive u blizini Krškog neka se otiđu okupati u obližnji potok - možda im naraste koji dodatni prst, što će u ovoj igri dobro doći. Šalu na stranu, Ape Escape grafički izgleda kao iznimno dorađena igra, a ni priča nije tako loša - lovite inteligentne majmune koji su pobjegli iz zoološkog vrta kaneći zavladati svijetom. "Lovite", a ne "ubijate" - je li to Sony omekanio ili samo podilazi različitim agencijama za cenzuru?



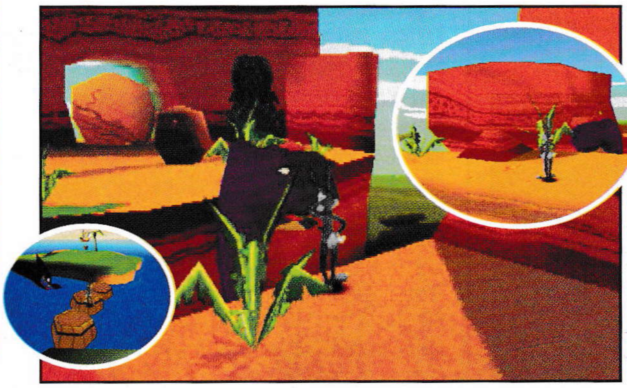
JOŠ RPG-A OD ENIXA

Nakon najave "Star Ocean: The Second Story", koja bi trebala "potući FF8", programeri Enixa šalju nam vijesti o još jednoj igri - svemirskom RPG-u "Planet Laika", čija se priea vrti oko izvanzemaljske invazije Marsa. Glavni lik je žrtva napada Evil Minda (mraena sila koja kontrolira cijeli planet) uslijed čega se njegova ličnost podijelila na četiri osobe. Svaka od njih i (Laika, Spacer, Ernest i Yolanda) posjeduje specijalne prednosti i mane, koje će biti vaše glavno oružje u igri (prednosti, ne mane). Zanimljiva ideja, no mene više zanima Star Ocean.

BUGS BUNNY: LOST IN TIME

Kaj te muči njofra?

Nedavno otkupljenu licencu za igre napravljene prema Looney Toones crtanim filmovima Infogrames je odlučio iskoristiti u Playstation igri koja će se pojaviti tijekom proljeća. Riječ je o avanturama poznatog Zekoslava Mrkve (bivšeg Duška Dugouška) pod imenom Bugs Bunny: Lost in Time. Zeko će u igri morati proskakati više od 20 nivoa kroz koje će ga ganjati poznati likovi iz crtića. Sve skupa sličit će na različite 3D arkade (Gex, Croc, Jersey Devil i sl.), ali s prepoznatljivim efektima, zvukovima i grafikom izvrsnih Worner Brosovih crtića iz kojih će čak biti posuđene i neke animacije i lokacije.
Kako se animirani filmovi sa slavnim zecom u glavnoj ulozi, potisnuti modernijim primjercima, kod nas sve manje prikazuju, vjerujem da će Lost in Time naći svoju publiku, kako među mlađim igračima, tako i među starijima - željnim povratka u dane djetinjstva.



UKRATKO

Nova inačica Metal Geara

Konami će izdati novu inačicu Metal Gear Solida u Japanu. Nova će igra doći na 3CD-a, a zvat će se Metal Gear Solid Integral. Dodatne misije, više traning opcija i podrška za PocketStation samo su neke od opcija koje će biti dodane. U Japanu izlazi 01.07.1999., a kad će u naše krajeve, nije rečeno.

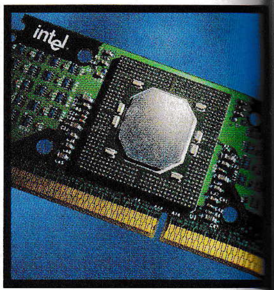
Stiže Final Fantasy Anthology

Square je potvrdio, i igra se očekuje na jesen! U Americi. Šmrc. Možda poslije i u Europi! Ova će antologija sadržavati dvije prijašnje FF igre (5-icu i 6-icu), koje su davno izašli za neke stare i zaboravljene konzole. Zašto u kolekciju nije uključen i FF4 koji je, prema mišljenju mnogih, najbolja igra serijala, Square nije komentirao, no i ovako će biti dovoljno užitka za sve fanove pravog japanskog RPG-a.

Lara na filmu - doista?

Nakon mnogo najava u kojima nije bilo mnogo istine, evo konačno i čvrstog podatka. Iako još nema informacija o tome tko će glumiti glavnu ulogu, Paramount je pronašao redatelja koji trenutačno dorađuje završnu verziju scenarija. Riječ je o Stephenu Herekeu, redatelju filmova Critters i Ted's Exelent Adventure i još desetak nepoznatih filmova. No to ne znači da čovjek ne zna svoj posao. Ono što razočarava je ime scenarista: Steven E. De Souza, koji ne voli da ga se spominje kao scenarista užasnog Street Fightera (filma, ne igre). Imao je i on boljih uradaka, ali ne mnogo (Judge Dredd, The Flintsones, Hudson Hawk), a ono čime se voli hvaliti jest da je bio koscenarist za Die Hard i Die Hard 2.
Više vijesti (i nadamo se slika glavne glumice) dostavit ćemo vam čim budu dostupne.

TECH INFO



I ovaj smo mjesec pripremili mnoštvo vijesti. Čitajte o novim solid-state mp3 playerima i mnogo bržim grafičkim čipovima...

CREATIVE PC DVD ENCORE 6X DXR3

Tech Info ne bi bio Tech info da barem dva puta ne spomenemo Creative Labs. Što li su nam ovaj put spremili?

Creative je na tržište izbacio najnoviji DVD paket koji zamjenjuje u nas iznimno popularne Encore Dxr2 (5X). Novi multimedijalni paket sadrži potpuno novu Mpeg-2 dekodersku karticu (Encore Dxr3) i DVD/CD čitač veće maksimalne brzine i manjeg vremena pristupa od prijašnjeg (može ga se nabaviti posebno). Najveća novost je nova dekoderska kartica koja omogućava veću maksimalnu rezoluciju prikaza na monitoru (1600x1200 pri 85 Hz naprama 1280x1024 kod Dxr2) i mnogo veću kvalitetu prikaza na monitoru. Riječ je o Mpeg 2 dekoderu sljedeće generacije. Višestruko filtriranje dekompresiranog videa miče "češalj" efekt, tj. nazubljenost u scenama s mnogo kretanja koja je ponekad primjetna kod Dxr2. Novi 24-bitni DAC (digitalno-analogno pretvarač) generira videosignal veće kvalitete i vjernosti od prethodnika. Novost na dekoderskoj kartici su zasebni S-Video i kompozitni videoizlazi. Što se zvuka tiče, podržani su Stereo, 4-kanalski Dolby Surround i Dolby Digital 5.1.



Vjerujem da će svi ljubitelji kućnog kina, kao i mi, biti razočarani nepostojanjem podrške za zvučni standard DTS. Svoj Encore Dxr3 možete (pazi sad ovu glupost) spojiti na neku od Soundblaster DVD-Ready zvučnih kartica. Tek toliko da spomenemo, da bi neka zvučna kartica bila kompatibilna s DVD Encore paketom, potreban je interni ulaz za CD-Audio kakav imaju sve zvučne na tržištu. Novi DVD čitač trenutačno je najbrži na tržištu, omogućava maksimalno 8,1 MB/s s DVDa (6x) i 3,6 MB s CD-a (24x). Vrijedan spomena je i novi bundele koji sada uključuje DVD inačicu igre Riven: The Sequel to Myst s dodatnim The Making Od Riven filmom. Nezamjenjiv izvor informacija predstavlja The National Geographic 1990s DVD koji uključuje svaku sliku, oglas i članak iz svih izdanja popularne publikacije National Geographic izdan u devedesetima. Članci su indeksirani, što omogućava lako pretraživanje, a moguće ih je i isprintati. Kao kruna besplatnog softvera stiže Compton's Interactive DVD Encyclopedia koja demonstrira tehnologiju DVD ROM-a u punom sjaju. Cijena kod Amera - 249$, a kod nas oko 1800 kn, kada stigne...

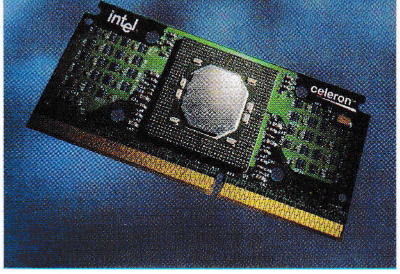


3Dfx je prodao ime Voodoo 2 Creative Labsu, tako da će ubuduće svoje zaostale vudu dvojke prodavati pod imenom Voodoo 3 1000

INTEL

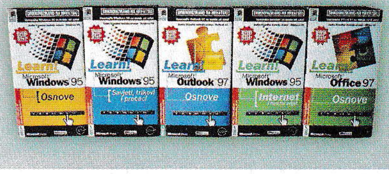
Završilo je vrijeme Slot 1 Celerona...

Dok ovo čitate, na svjetskom tržištu premijeru doživljava Celeron na 466 MHz. Ako ste se već poveselili da ćete nadograditi svoj sada već pomalo "zastarjeli" Deschutes na 400 MHz, neugodno će vas iznenaditi informacija da je Celeron 466 na tržište došao samo u PGA 370-pin verziji!!! Intelovci kao razlog navode rezanje troškova koji se pojavljuju kod Slot-1 izvedbe Celerona. Drugim riječima, morat ćete kupovati nove matične ploče. No, samo bez straha - iste se pojavljuju na tržištu, a već u ovom broju možete pročitati opis odlične Abitove ZM6 matične ploče.



Microsoftova Learn! edicija i na hrvatskom

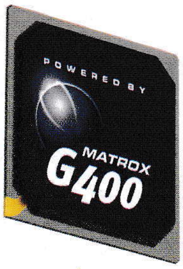
Tvrtka Poly Bros Film i Microsoft predstavili su domaćoj javnosti hrvatsko izdanje MS Pressovih Learn! videokaseta pomoću kojih ćete naučiti raditi u Windowsima i najpopularnijim Microsoftovim programima. Poly Bros Film, kao ekskluzivni nositelj licence tvrtke Microsoft Press za Video Trening Systeme, izdao je pet naslova Learn! edicije: MS Windows 95 Osnove, MS Win 95 Savjeti, trikovi i prečaci, MS Win 95 Internet i mrežni svijet, MS Office 97 Osnove i MS Outlook 97 Osnove. Jednosatne kasete su originalni Microsoftov proizvod sinkroniziran na hrvatski. Autori ove videoškole su Tom Jaffe i Keith White koji su radili na razvoju Windowsa od inačice 3.0 do 95, što znači da ćete imati priliku učiti od onih koji najbolje poznaju taj softver. Svoje dvanaestogodišnje iskustvo prenijeli su na kasete koje sada možete kupiti i kod nas, pojedinačno ili u paketu čija je cijena 799 kn + PDV. Zainteresirani za ovu videoškolu mogu se za dodatne informacije obratiti Poly Bros Filmu na tel. 01/379 40 90 ili 01/397 40 31.



G-400 MAX

Iako nije još ni normalna verzija izašla na tržište, već je objavljena nova, brža verzija čipa

Riječ je o Matroxovom novom čudu, G400. Glavna promjena je u povećanju maksimalnog radnog takta koji strelovito raste poboljšanjem tehnologije, čime se Matrox pridružio klubu koji je najavio kartice različitog radnog takta (ATI Technologies, nVidia, 3Dfx (STb Systems)). G400 max radit će na 166 MHz i imati 30% bolje performanse od običnog modela.



NAME THAT CHIP!

Contest

Prošlih je tjedana nVidia napravila presedan omogućivši surferima da predlože ime za novi ubojiti čip

Ako ste nedavno navratili na www.nvidia.com, mogli ste predložiti ime za nVidiin najnoviji čip. Ako ste predložili ime, vrijeme je da ponovno skoknete do Nvidie i vidite jeste li jedan od sedam sretnika koji će biti nagrađeni 3D karticama temeljenim na NVIDIA's RIVA TNT2 Ultra 3D čipovima.

vijest mjeseca... vijest mjeseca... vijest mjeseca... vijest mjeseca... vijest mjeseca... vijest mjeseca...

ATI Technologies

Ati je najavio novi čip koji će izdići njegove 3D kartice po performansama i opremljnosti iznad nVidia TNT 2 i Voodoo 3 kartica!

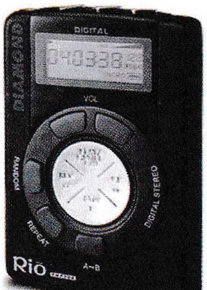




Dok ovo pišem, na američkom su se tržištu pojavile Voodoo 3 kartice, a TNT 2 se uskoro očekuje. Već po preliminarnim testiranjima, obje kartice pokazuju znatno bolje performanse nego trenutačni kralj 3D-a ATI Rage 128 čip. Da ne bi izgubio znatan dio tržišta, ATI je najavio poboljšane inačice svog novog čipa Rage 128 koje rade do 50% brže zahvaljujući optimiziranju arhitekture i većoj radnoj frekvenciji memorije i čipa na kartici. Konkretno, riječ je o dva čipa, bržem i skupljem RAGE 128 GL za kartice iz gornjeg dijela ponude i RAGE 128 VR, ekonomičnijem modelu koji radi na nižoj frekvenciji. Proizvodna cijena čipova razlikuje se u 10$. Novi RAGE 128 PRO čipovi potpuno su kompatibilni s RAGE PRO čipovima i softverom pisanim za njih (čitaj: neće biti problema s kompatibilnošću u igrama koje će raditi isto kao i s originalnim Rageom preko Direct3D-a i OpenGL-a). Dodatna novost u ATI-evoj proizvodnoj paleti je podrška za digitalne, flat monitore. ATI i ostali proizvođači grafičkih kartica se nadaju da će uključivanjem ove tehnologije u svoje nove proizvode popularizirati ove tanke i lake monitore visoke kvalitete prikaza. Na multimedijalnom planu novost predstavlja mogućnost simultanog hvatanja dvaju videosignala, maksimalnog protoka podataka od 150 MB/s i podrška za rezoluciju do HDTV standarda (1920x1152). Ne smijemo izostaviti jedinu hardversku akceleraciju DVD-a, "on-board", koja radi (naravno, samo s programom za koji morate dodatno pljunuti dvadesetak baksa)! Dok ovo čitate, čipovi i kartice temeljene na čipu kreću na test-vožnju u različite softverske kompanije, a prve bi se kartice na tržištu morale pojaviti u srpnju. I tako, ATI je opet postao tvrtka s najbržom najavljenom karticom. Ništa ne vjerujemo dok ne vidimo...

MP3 U POKRETU

Diamond, iMac i slušanje Mpeg 3 glazbe u pokretu - što ih povezuje?



Diamond Multimedia odgovara na sve više i više solid-state sviralica glazbe u pokretu. Takvi uređaji rabe Mpeg 3 kompresiju zapisa a pjesme drže na memorijskim karticama čiji se sadržaj mijenja pomoću računala. Sigurno se sjećate medijske prašine koja se podigla kada su izbačeni prvi primjerci Rio Mp3 playera i kada je RIAA (agencija koja štiti autorska prava glazbenih izvođača) pokušala zabraniti prodavanje istog. Paralelno s izlaskom Creative Labsovog Nomad Playera Diamond je izbacio poboljšanu inačicu svog Ria. Prvo što upada u oči je nekonvencionalan dizajn - autori su zasigurno impresionirani dizajnom iMac računala jer je sličnost prevelika da bi bila slučajna. Ipak, stvar je krajnje "Chic, not Geek", kako bi rekli Appleovci. Najveća novost, osim dizajna, je dodatnih 32 MB memorije (ukupno 64 MB), što vam donosi još sat glazbe. Za one kojima ni to nije dovoljno postoji i extrem-na verzija sa čak 96 MB za skladištenje digitalne glazbe skoro CD kvalitete. Moguće je dokupiti i dodatne Flash memorijske kartice za dodatan izbor glazbe za slušanje. Proizvođač obećava 12 sati slušanja glazbe s jednom jedinom AA baterijom. Na računalo se uređaj spaja putem paralelnog porta. Nadamo se da će se ovaj i slični uređaji uskoro pojaviti i na domaćem tržištu! U Americi je preporučena cijena 64 MB verzije 249$, dok je cijena one od 32 MB u Austriji oko 3000 šilinga.

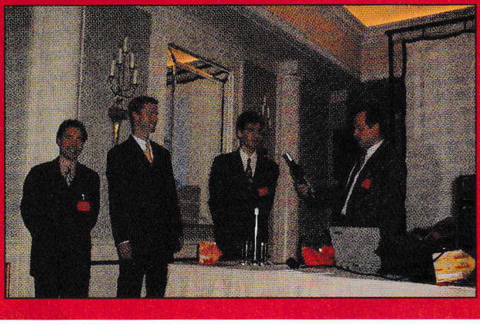




A&A CA DAY-IT 99

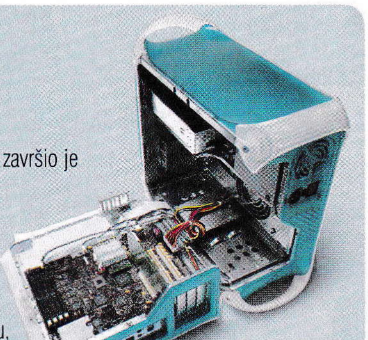
Mnogo dobre klope i softvera

U hotelu Sheraton je 23. travnja održana press konferencija tvrtke A&A Data Storage Experts na kojoj su gostovali predstavnici Computer Associatesa, trećeg po redu softverskog giganta te, po riječima njihovog predstavnika, sada i drugog nakon spektakularne kupnje Cheyennea. Iako je čitateljima Hackera vjerojatno malo poznata tvrtka Computer Associates, valja reći kako se radi o jednom od vodećih proizvođača mrežnih rješenja, antivirusnog softvera, rješenja za zaštitu i prevenciju od neovlaštenog upada u sustave itd. Ako vam niti to nije dovoljno, što onda kažete na činjenicu da softver Computer Associatesa koristi Microsoft za pozadinsku zaštitu njihovog ogromnog weba, daljinsko instaliranje softvera, održavanje velike mreže računala itd. Uz ležernu i opuštenu atmosferu, strane goste, dobru klopu, nagradne igre i mnoštvo kvazi-profinjenih novinara, ova pressica će sigurno ostati zapamćena. Zainteresirani za proizvode CA ili ponudu tvrtke A&A mogu navratiti na stranice www.aaa.hr.



APPLE

Neočekivan rast zarade!



Apple se vraća na tržište u stilu. Prvi kvartal tekuće godine završio je premašivši i najoptimističnija očekivanja. Čista dobit ove godine veća je za 80 milijuna dolara nego što je bila u istom razdoblju prošle godine, tako da sada iznosi 135 milijuna dolara. Appleova stopa rasta trenutačno je brža od cijele računalne industrije, za što su najviše zaslužni novi G3-ovi i iMac. Rast utjecaja znači i mnogo veći razvoj igara za platformu, tako da uskoro možemo očekivati mnogo hitova za jabuku.

COREL KUPUJE

Corel kupio veliku bazu clipartova

19. travnja 1999 je tvrtka Corel za 10.3 miliona USD kupila GraphicCorp sa sjedištem u Kaliforniji, postavši tako jedan od vodećih dobavljača clipartova, fotografija i web sličica za izdavače softverskih aplikacija i proizvođače hardvera. GraphicCorp u svojoj kolekciji ima preko 2 miliona web sličica, web animacija, clipartova, fotografija i palikacija spremnih za download. Prema istraživanju časopisa PC Data iz veljače 1999., proizvodi GraphicCorpa su licencirani za uporabu u 61% na tržištu najvećih 100 grafičkih kolekcija. Kupnjom GraphicCorpa, Corel se obvezao da će nastaviti suradnju s njihovim poslovnim partnerima: Microsoft, IMS, GeoCities, XOOM.com Inc., EarthWeb Inc., GT Interactive Software Corp., Expert Software Inc., The Learning Company, Epson i više od 200 drugih tvrtki. Corel od danas nudi 10.000 besplatnih vektorskih slika i 100 000 besplatnih web sličica putem svoje web stranice www.clipartdownload.com i www.corel.com.

Top 5 najočekivanijih hardverskih noviteta

5 stvari radi kojih bi sljedećih mjesec ubili samo da ih dobijemo na testiranje:

1. TNT 2
2. VOODOO 3
3. OMAD Mp3 player
4. Creative Encore Dxr3
5. Dreamcast

U usporedbi s istim mjesecom prošle godine, prodaja DVD-uređaja i filmova porasla je za 1350%. DVD je trenutačno najuspješniji novi medij svih vremena...

ALGORITAM & HACKER

NAGRADNA IGRA

OTKRIJ ŠTO KRIJU PUZZLE

ODGOVORI NA PITANJA...

1. Navedi naslov igre
2. Navedi žanr igre
3. Tko je izdavač hrvatske verzije



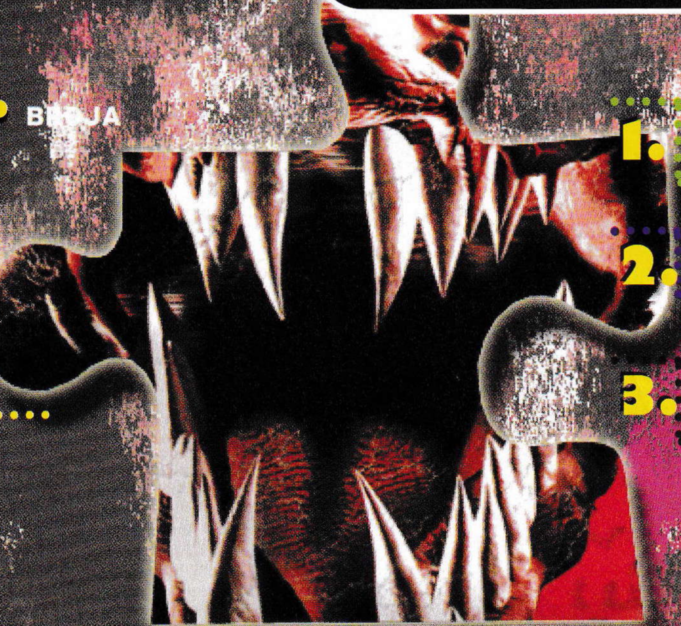
...I OSVOJI NAGRADE

DOBITNICI IZ 47. BROJA

TUROK 2
Mladen Lončarić
Osijek

TORBA PLAYSTATION
Vladimir Bencun
Mostar

MAJICA STARCRAFT
Ivan Kihak
Zagreb



1. Naslov koji pogađate
2. Majica Wigilante 8
3. Podložak za miš Alfa Centauri

Odgovore napišite na dopisnicu i pošaljite na adresu: **Algoritam Multimedia, Gajeva 12, 10000 Zagreb, s naznakom "za Puzzle No.4".** Ako ste iz Zagreba, nagrade Vas čekaju u "Algoritam Multimedia Centru" Gajeva 1, 10000 Zagreb. U protivnom, stižu na Vašu kućnu adresu koju obavezno navedite na dopisnici. Kupujte u Algoritmu, čitajte Hacker - Puzzle Vas i sljedeći mjesec čeka na istom mjestu!

NARUČI HRVATSKA IZDANJA!

Ovim neopozivo naručujem:

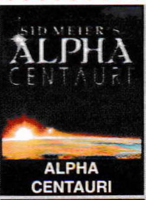
☐ primjeraka **Turok 2** po cijeni od **299 kn**
☐ primjeraka **Super Bike** po cijeni od **339 kn**
☐ primjeraka **SimCity 3000** po cijeni od **300 kn**
☐ primjeraka **Alpha Centauri** po cijeni od **340 kn**
☐ primjeraka **Recoil** po cijeni od **349 kn**
☐ primjeraka **Lands of Lore** po cijeni od **295 kn**

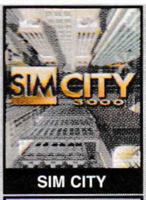
IME I PREZIME ______________________

ADRESA ______________________

TELEFON ______________ POTPIS ______________

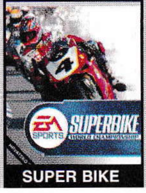
Kupon za narudžbu izrežite i pošaljite na adresu: Algoritam Multimedia, Gajeva 12, 10000 Zagreb


ALPHA CENTAURI


SIM CITY


LANDS OF LORE 3


TUROK 2


SUPER BIKE


RECOIL

"Izgradnja parka je tek polovi

THEME PARK WORLD

"Dobro došli u svijet virtualne zabave smješten u pune 3 dimenzije



Pregršt zabave na jednom mjestu, upravo je to poanta Theme Park Worlda.

NAJAVLJUJE **Damir Đurović**

INFO

PROIZVOĐAČ	Bullfrog
IZDAVAČ	Electronic Arts
IZLAZI	jesen/zima 1999.
PLATFORME	PC

PRIJE gotovo pola desetljeća pojavila se popularna kreacije računalne zabave, Theme Park, za koju je bio zaslužan inovativan čovjek Peter Molyneux koji je tada radio u Bullfrogu. Molyneux je otišao iz Bullfroga, a u međuvremenu se pojavila još jedna igra Theme serijala, Theme Hospital. No, Theme Park će uvijek ostati onaj prvi i pravi začetnik Theme serijala igara koji bi se, prema nekim informacijama koje dopiru iz Bullfroga, vrlo brzo mogao proširiti. Stoga je bilo za očekivati da će Bullfrog uskoro izdati novu verziju svog virtualnog zabavnog parka odjenutog u novo ruho napretka računalne tehnologije, u 3D grafiku.

Za početak, bilo bi pošteno prema svima koji se dosad nisu susreli s Theme serijalom igara objasniti o čemu je zapravo riječ u Theme Parku. Stvar je zapravo vrlo jednostavna: kao perspektivni vlasnik, upravitelj, a u isto vrijeme i dizajner jednoga zabavnoga parka započinjete svoju financijsku karijeru, a na tome će vam se putu u svakom



Nije sve u zabavi, cilj vam je prije svega učiniti sretnima horde virtualnih čovječuljaka koji u vaš zabavni park donose toliko željeni novac

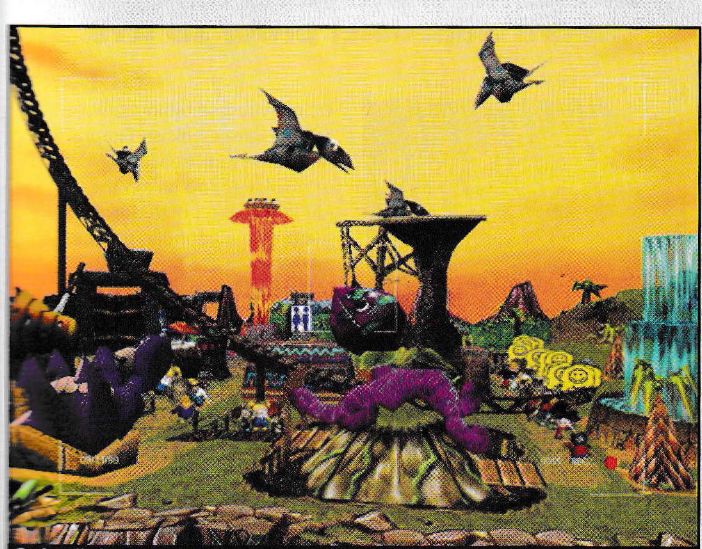
trenutku ispriječiti gomile nevolja, od nedostatka novčanih sredstava za uzdržavanje parka, napornih posjetitelja stalno željnih novih atrakcija do štrajkova zaposlenika i gomile drugih sitnica.

"...ica zabave - ono što svi žele je provozati se Roller Coasterom"

Jeff Gamon, *producent, Bullfrog Productions*



Atrakcijske vožnje poput "Crazy Apea" privući će mase zadovoljnih potrošača u vaš park



Svoj mali virtualni svijet tijekom igre možete radi što bolje preglednosti u svakom trenutku sagledati iz različitih perspektiva

I IME JE VAŽNO

Da bi razbili ideju o beskonačnom broju nastavaka i uobičajnom numeriranju x-tog nastavka određene igre, ljudi iz Bullfrogovog razvojnog tima potražili su nešto "inovativniji" naziv za svoj naslov - Theme Park World. Iako su neki među vama, bacivši prvi pogled na stvarno vizualno izrazito privlačne slike iz rane verzije TP Worlda, vjerojatno već pomislili da je riječ uglavnom o grafičkim promjenama u engineu igre i da su sve ostale ili barem većina karakteristika staroga dobroga Theme Parka zadržane, prilično su se prevarili. Iako je osnovna ideja i osnovni koncept upravljanja zabavnim parkom zadržan, u ovoj je igri došlo do velikog pomaka u svim područjima, od igrivosti do vizualnih karakteristika. Skok koji je ostvaren prelaženjem s već podosta zastarjele 2D grafike na potpuni 3D virtualni okoliš zaslužan je ne samo za vrlo primamljive vizualne strane igre nego i za izvedbu većine ostalih elemenata koji jednostavno nisu mogli biti prikladno izvedeni u uobičajenom 2D okružju.

JOŠ UVIJEK SE OKREĆE



Prva promjena koju bi svaki čovjek koji se barem jednom susreo s orginalnim Theme Parkom trebao zapaziti je promjena na igračem sučelju (interfaceu) koje je sada dovedeno u red te omogućuje vrlo lagano upravljanje bilo kojim aspektima unutar igre, od konstrukcije brojnih vožnji pa do iznajmljivanja nove radne snage i njihovog izravnog postavlja na teren u svega par poteza mišem. Da se ostatak igre ne bi sveo na puko ponavljanje i jednoličnost vožnji/građevina viđenih u prethodniku koji je pružanjem širokog spektra opcija omogućavao igraču stvaranje vlastitog fantazijskog svijeta lude zabave, u Theme Park Worldu dizajneri otišli su korak dalje te su igraču ponudili odabir jedne od četiriju popularnih tematika zabavnih parkova, i to točnije Lost World, Space, Fantasy i Haloween, koje su, osim po svojoj šarolikosti, odlikuju i svojim posebnim karakteristikama koje u dobro odabranom spoju stvaraju idealan zabavni park koji će zadovoljiti i najzahtjevnijeg ovisnika o ludim vožnjama, kao i samog vlasnika, tj. vas, na čije će se financijsko stanje odraziti ne/sposobnost upravljanja stvorenim parkom. A kad smo već kod samoga upravljanja, tj. menadžerskog dijela igre, on je u odnosu na originalnu verziju unaprijeđen i detaljniji, ali ne i teži, zahvaljujući jednostavnosti već spomenutog igraćeg sučelja zbog kojeg će vam se možda u prvom trenutku čitanja ovoga teksta učiniti da je Theme Park World u neku ruku prejednostavan, ali, naravno, to nije istina. Svi dobro znamo da se u posljednjih pet godina nije razvijao samo grafički dio vizualne industrije, nego su i procesori jači i brži, što, naravno, omogućava i pokretanje vrlo sofisticiranih AI enginea, a upravo jedan takav pronaći ćete u Theme Park Worldu usađen u glave malih posjetitelja vašega zabavnoga parka i točno taj element igre zagorčat će vam upraviteljsku karijeru i natjerati da pokažete sve vaše menadžerske sposobnosti dok budete pokušavali udovoljiti zahtjevima tisuća malih glava koje su spremne u vašem utopijskom svijetu zabave potrošiti gomilu novca na "pravu stvar u pravo vrijeme", naravno, u slučaju da ste je vi spremni ponuditi. Pokraj svih spomenutih promjena, kao šećer na kraju dolazi i vjerojatno najinovativniji dio Theme Park Worlda. Naime, kad sagradite svoj golemi i uspješni zabavni park, razmislite što vam još ostaje kao mogućnost zabave? Pa ništa drugo doli iskušati sve te vožnje i zanimljivosti koje ste stvorili, a Bullfrog se upravo pobrinuo da vam to omogući u ovome naslovu.



Krajnji zaključak je čista petica; nijedna Bullfrogova igra u posljednjih par godina nije nas uspjela razočarati, a kao što možete primijetiti, taj niz kvalitetnih naslova bi trebao nastaviti i Theme Park World čije bi pojavljivanje prema neslužbenim informacijama trebalo uslijediti koncem godine. U međuvremenu pričekajte Bullfrogov Dungeon Keeper 2 koji se polako priprema na svoj put do polica lokalnih distributera.

IT'S ALL ABOUT MONEY&FUN

Uvodna animacija i brojne druge vrlo zgodno napravljene međuanimacije prepune šarenila i humora (koje se pokreću u slučaju nekog važnoga događaja tijekom igranja) u Theme Park Worldu dodane su da bi se razbila monotonija nakon, kako programeri tvrde, "višesatnog manijakalnog igranja" ovog iznimnog Bullfrogovog naslova.



Jadnoj dječici su dosadile sve moguće vožnje u vašem zabavnom parku pa su odlučila napuniti vašu kasicu-prasicu napijanjem i prejedanjem u nekom od vaših "ultra-povoljnih" fast food restorana

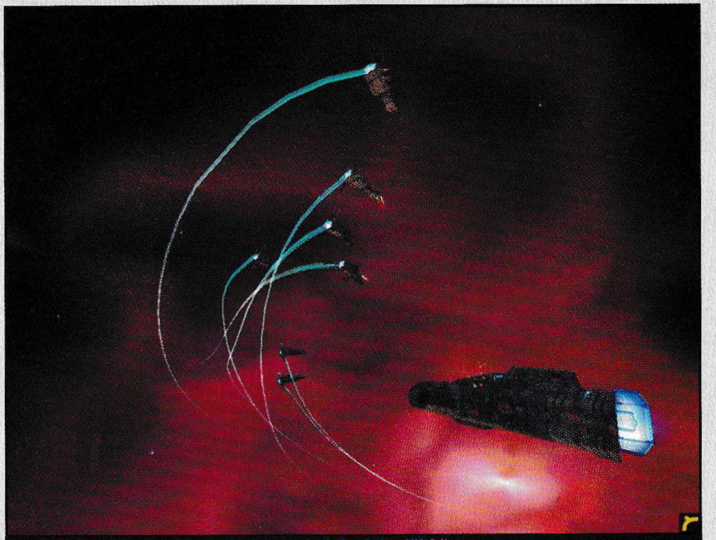


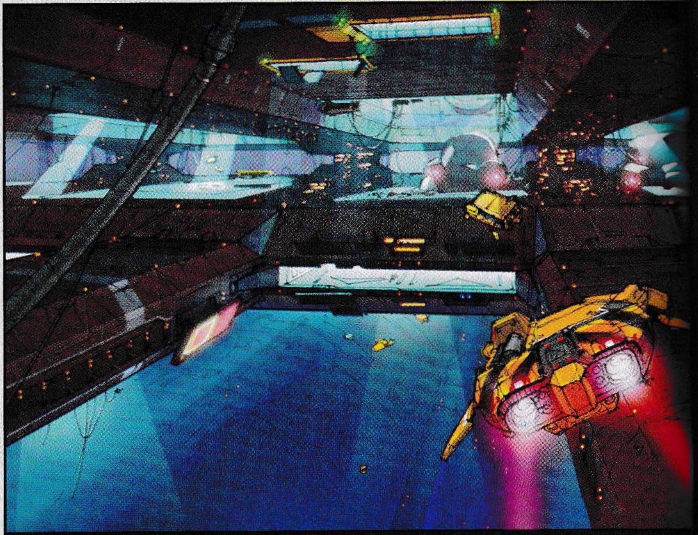
Vaše osoblje koje brine o parku spremo je sve učiniti ne bi li zadržalo svoj posao, pa makar to značilo i trčkarati u blesavoj odori da biste zabavili posjetitelje jer - ONI SU UVIJEK U PRAVU

UPRAVITELJ ZABAVNOGA PARKA POŽELJET ĆETE POSTATI:

- zato što vam Theme Park World nudi pregršt opcija u kreiranju vlastitoga zabavnoga parka i odabira vožnji
- zato što ćete tako moći iskušati sve moguće vožnje sjedeći u svojoj fotelji
- zato što ste to oduvijek željeli (postati policajac bila vam je prva želja)

Commander serijala i Interplayeovog Freespacea napravi nešto originalnije


Lovci se vraćaju dokrajčiti žrtvu


Centar vašeg matičnog broda


Ne vjerujete u kante sa stilom? Pogledajte bolje


Napadačka formacija. U prvom valu grizu pirane, u drugom guta kit

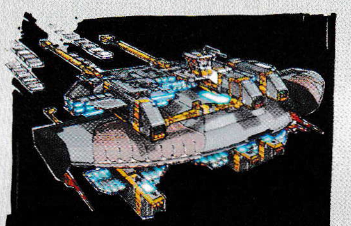
Homeworld vraća nadu da će ipak netko napraviti pravi 3D RTS

izvor. Odgovor na pitanja krio se mnogo bliže. Čistim slučajem, radarski je satelit u područje pretraživanja zahvatio i komad Kharakove površine. Ispostavilo se da se oko 75 metara ispod ekvatorske pustinje nalazi prastari, skriveni grad. Na brzinu sklepana ekspedicija nasred tog grada otkrila je nešto što će budućnost njihove rase promijeniti zauvijek... golemi svemirski brod, dovoljno dobro očuvan da ljudima koji su donedavno teškim naporom putovali do vlastitih susjeda da mogućnost brzog međuzvjezdanog putovanja. U samom brodu nalaze se i planovi za desetke drugih tehnoloških ostvarenja, sve spremno i servirano za zaprepaštene Kushane. No, sve to zasjenjeno je jednom malom kamenom pločom koja se nalazila u izložbenom prostoru broda. Na ploči se nalazi uklesano porijeklo Kushanskog naroda. Oni su na Kharak prije mnogo godina došli iz svemira, a njihov rodni planet ... homeworld... je Hiigara, desetke tisuća svjetlosnih godina dalje. Od tog trenutka Kushani imaju samo jedan cilj: osposobiti stari brod i otisnuti se natrag prema domu svojih predaka. 250 godina napornog istraživanja poslije (izmjerite taj entuzijazam) golemi brod kreće u svemir. Na njemu se nalazite vi, nekoliko osnovnih dronova i milioni hiberniranih Kushana koji su duboko uvjereni da će se, zahvaljujući vama, uskoro probuditi u zaboravljenoj obećanoj zemlji. He, he, he. Neće sve proći tako lako.

OTVARANJE TREĆEG OKA

Ili, bio sam slijep, a sada vidim. Takve bi navodno trebale biti naše reakcije pri uranjanju u Homeworldov 3D engine. Izgledom, ova se igra lako može nositi sa svim najrazglašenijim svemirskim pucačinama. Na prvi pogled, to jest. Ako malo bolje pogledate slike, složit ćete se sa mnom da ovako umjetničku upotrebu svjetlosnih efekata još niste vidjeli. O dizajnu brodova da i ne govorimo. Jedan je autor potvrdio da mu je veliki uzor Masamune Shirow, slavni japanski tvorac manga stripova (na zapadu se proslavio dugometražnim anime filmom Ghost in the Shell). Konačni proizvod su brodovi koji, čak i kad nisu ništa drugo doli leteće kante, po mom mišljenju imaju više stila od bilo čega ikad viđenog u dosadašnjim svemirskim serijalima (WingC i Xwing).

Naravno, svaki hardcore igrač na to će pozornost obraćati kojih... 5 minuta, prije nego što sve to potisne u podsvijest i počne kritički ocjenjivati strategijsku srž igre. Kao što je već rečeno, Homeworld doista rabi treću dimenziju. U jednoj svemirskoj strategiji nije bilo mnogo izbora, zar ne? No bitno je da su autori ugradili i niz novih strategijskih parametara vezanih za treću dimenziju bez kojih

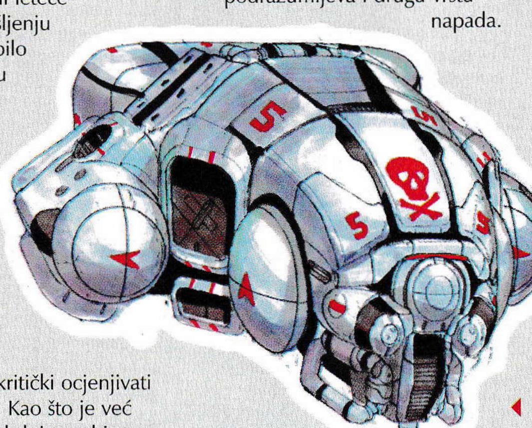


bi se novitet ove igre sveo samo na veći igraći prostor. Primjerice, svaki će brod imati vlastitu brzinu okretanja, što generalno znači da će se velike mrcine micati sporije. S obzirom da će najjači napad kod njih vjerojatno biti vezan za smjer, moći ćete pametnim prilaženjem iskoristiti tu slabost. Osim ako nisu dobro pokriveni i brzim malim lovcima. Još jedan izrazito naglašen element su formacije, čija važnost ovdje dolazi do punog izražaja. Raspoloživih default formacija ima oko desetak, a vjerojatno će biti podržane i vaše custom varijante. Koju formaciju odabrati za napad ovisit će o tipovima napadača i branitelja: drukčija formacija podrazumijeva i drugu vrstu napada.

Učinkovitost se bitno razlikuje. Sučelje igre je efikasno napravljeno. Možda će vam trebati malo više da se priviknete, no nakon toga stvari idu vrlo glatko i brzo. Osnovna mapa s koje kontrolirate stvari je takozvani 'pizza-tray', sličan radaru iz starog Elitea, iz kojeg jednostavnim potezima možete zoomirati bilo gdje i tako nadgledati bitku. Sam pizza-pogled treću dimenziju nešto pojednostavljuje, jer pomaže snalaženju u 3D-u, no svi novi strategijski parametri ostaju.

PRESUDA BEZ SUĐENJA

Što se ostalih strategijskih elemenata tiče, ovdje ima i dosta tradicije, kao što su kopanje minerala (ovaj put iz asteroida), istraživanje novih tehnologija, izgradnja jedinica, različite vrste civilnih brodova od kojih svaki ima svoju funkciju. Jedan od mogućih nedostataka je velika sličnost između različitih rasa, sa tek nekoliko brodova specifičnih za svaku... Starcraft ovdje već pobjeđuje. No, s obzirom da se na mreži već stvaraju klanovi, može se zaključiti da bi Homeworld, poput Quakea, mogao biti dovoljno inovativan da se takvi detalji zanemare. U svakom slučaju, bit će zanimljivo posmatrati borbu između Homeworlda, Dark Reigna i Total Annihilationa, jer ona igra koja prevagne vjerojatno će definirati žanr idućih godinu dana.


Anime testosterone-tech zauvijek u mom, uh, srcu

HOMEWORLD JE (MOŽDA) IGRA ZA VAS

- Lijepa je
- Pametna je
- Bankovni račun još moramo provjeriti

Bilo je vrijeme da netko nakon Wing

HOMEWORLD

Starcraft i X-Wing u dobru i zlu, dok ih smrt ne rastavi



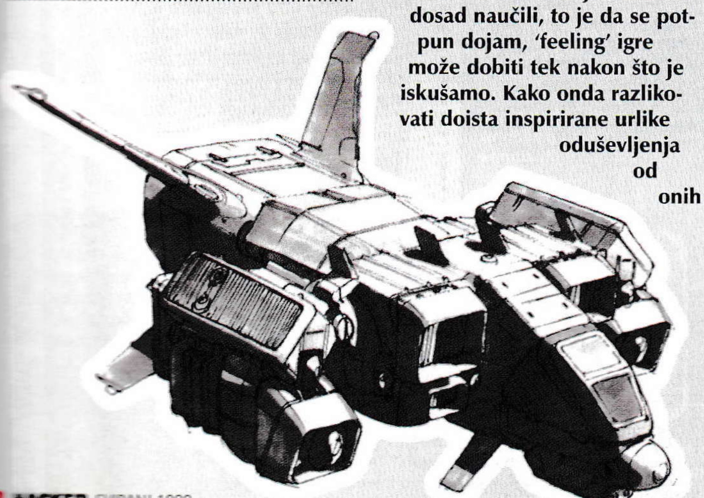
Nema kokpita, dečki. Admirali su iznad toga

NAJAVLJUJE **Vedran Januš**

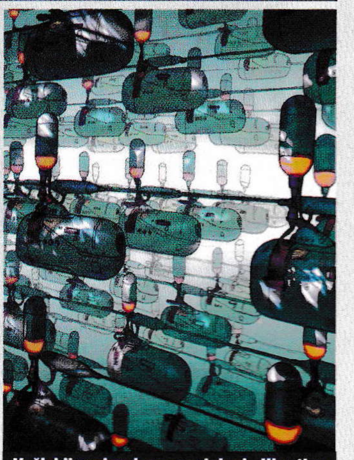
INFO	
PROIZVOĐAČ	Relic
IZDAVAČ	Sierra
IZLAZI	lipanj 1999.
PLATFORME	PC

DANAS, za razliku od nekoć, nijedna bolja igra ne izlazi bez prethodnih nekoliko mjeseci novinarskog vrištanja. Zato smo mi ovdje. Zato nas čitate. No ako smo jednu stvar dosad naučili, to je da se potpun dojam, 'feeling' igre može dobiti tek nakon što je iskušamo. Kako onda razlikovati doista inspirirane urlike oduševljenja od onih koji su ovdje tek reda radi? Kao i uvijek, obratite pozornost na ono što vidite...

Pravih strategija u 3D-u još uvijek nema. Total Annihilation 3D je tek statistički podatak. Tiberian Sun ga neće rabiti. Dosad, jedina igra koja bi se izgledom mogla svrstati među prave 3D proizvode je u veljači najavljen Dark Reign. No, Dark Reign, kao i neki drugi manje poznati pokušaji, ne daje samoj igri dodatnu dimenziju, nego samo njenom prikazu. Zato nas, nakon izlaganja Relicovog Homeworlda, masovna mrežna histerija nimalo ne iznenađuje. Ono što je Descent bio za 3D shootere, to bi Homeworld mogao biti za RTS-ove... igra koja svom žanru donosi toliko mnogo da se s pravom može nazvati revolucionarnom.



Prvi korak u izradi brodova – dobra skica



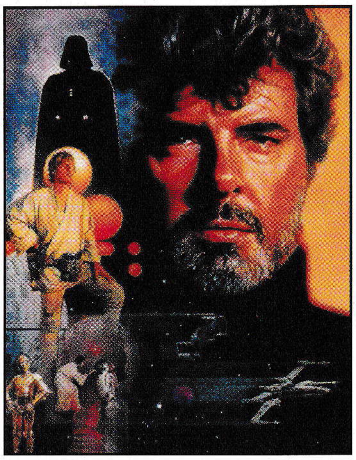
Vaši hibernirani sunarodnjaci. Ukratko, prtljaga

NO STORY, NO GLORY

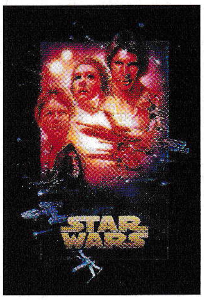
Vi ste pripadnik civilizacije Kushana na planetu Kharaku. Vaša rasa je tehnološki mlada, i tek nedavno je otkrila međuplanetarno svemirsko putovanje. To je, pak, bilo dovoljno da se u Kharakovoj atmosferi otkriju metalni ostaci napravljeni od legura koje nikako nisu mogle poteći s Kharaka. Kako bi pronašli odgovor na ovu uznemiravajuću misteriju, vaši naučnici su stvorili satelit kojim bi mogli pretražiti vaš sustav i otkriti još takvih ostataka, ili čak njihov

"THE CIRCLE IS NOW COMPLETE..."

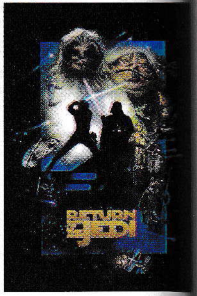
Dvadeset godina! Zar je toliko prošlo otkako sam prvi put gledao Star Wars? Čini se kao da je bilo jučer. Još jučer bio sam klinac koji zamišlja da leti u X-Wingu, da se bori svjetlosnim mačem i sanja o dalekoj galaksiji... Mnogo je to godina, a prošle su kao treptaj. Kad su počele kružiti priče o posebnom izdanju trilogije, a pogotovo one o novoj, sve je to izgledalo tako daleko... Što je do jučer bio lijep san, postat će stvarnost. Svijet se nalazi na prekretnici – kraj je jedne ere, ali i početak nove koja će također nositi ime Star Wars!



George Lucas, tvorac Star Wars trilogije i čuvar svih tajni koje ćemo s nestrpljenjem iščekivati tijekom idućih godina







Posteri pod kojima je izdano posebno izdanje trilogije – najbolji uvod i podsjetnik prije izlaska novih epizoda



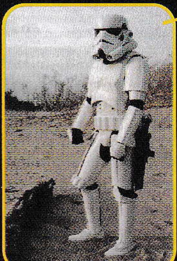
U posebnim izdanjima vidjeli smo scene koje George Lucas, zbog tehničke ograničenosti, nije mogao uklopiti u prvobitne verzije. Najbolji je primjer scena s Jabbom koji je u cijelosti kompjutorski generiran i ubačen u već postojeću scenu snimljenu sa živim glumcem

PIŠE **Dario Rakovac**

Davne 1977. godine nitko nije mogao ni slutiti kakvim će fenomenom Star Wars postati. Prvi je film dočekan s određenom dozom nevjerice. Čak i sam George Lucas nije se nadao osobitom uspjehu. On je već tada imao čistu viziju, znao je što i kako želi prikazati, ali je o tom prvom filmu ovisila budućnost i daljnji nastavci. Stoga film nije bio naslovljen kao Četvrta epizoda: Nova nada, nego samo Star Wars. Nakon prvih nekoliko dana prikazivanja, postalo je jasno da nije riječ o "običnom" filmu. Publika je jednostavno poludjela za Star Warsom i film je preko noći postao legendom. Ohrabren takvim uspjehom, Lucas je odmah odlučio dodati spomenuti prefiks i bacio se na posao. U godinama koje su slijedile pojavila su se još dva nastavka kojima je, na neki način, zaokružena priča o mladom Lukeu Skywalkeru i njegovim dogodovštinama. No, tolika su pitanja ostala otvorena. Kako je nastala i kako se uopće raspala stara Republika? Tko su bili Jediji? Tko je zapravo Darth Vader? Već u prvoj se trilogiji njegova sudbina činila zanimljivija od Lukeove. Kako je od dobrog Jedija postao oličenje zla? Pa i samo naslovljavanje filmova kao četvrte, pete i šeste epizode bilo je dovoljno strašno. Sve je to izravno upućivalo na postojanje makar prva tri dijela. Fanovske legende su pričale ukupno o devet dijelova, od kojih su srednja tri izabrana zbog najveće atraktivnosti. Već od samog početka kolaju priče o tim novim filmovima, a da mi je netko dao kunu svaki puta kada sam bio uvjeravan kako je netko "gledao prva tri filma prošlog je ljeta u Americi...", danas bih bio bogat čovjek. Činjenica je da su Star Wars filmovi oduvijek bili obavijeni velom tajne i nebrojenim pitanjima na koja ćemo tijekom sljedećih godina konačno dobiti odgovore.

SAKUPLJAČKA GROZNICA

Već od prvih dana je pomama za svim proizvodima koji su nosili Star Wars logo bila nevjerojatna. Bila riječ o letku, igrački ili stvarnoj filmskoj relikviji, nema Star Wars fana koji ne bi prodao dušu samo da stavi ruke na dotični predmet. Tu se, zapravo, zarađuje pravi novac od filma. George Lucas je znao što radi kada je na samom početku zadržao sva prava od prodaje popratnih materijala. Većina nove trilogije financirana je novcem zarađenim na taj način. Vlastitim iskustvom mogu potvrditi što to znači jer i sam godinama sakupljam sve što je vezano uz trilogiju. Od figurica pa do različitih verzija filma, sve što spazim ne propuštam. Brojni kontakti s istomišljenicima diljem svijeta obogatili su moju zbirku, ali su mi isto tako dali uvid u sve što postoji, a do čega je zapravo doći. Na mnogim web stranicama možete pronaći slike predmeta iz osobnih zbirki među kojima su i predmeti rabljeni tijekom snimanja filmova. Ne treba napominjati da su takvi predmeti teško procjenjivi, uostalom, nema toga tko bi vam ih i prodao. U slobodnoj prodaji postoje samo replike, a i one su strahovito skupe. Cijena luksuznog izdanja neke kacige kreće se oko 500 $, pa ako želite skoro pravu stvar, budite spremni isprazniti novčanike. Dobar je poslovni potez već sada početi skupljati "sitnice" koje će za desetak godina ustostručiti svoju vrijednost. Kada biste danas imali neku od rijetkih figurica, poput povučenog izdanja Boba Fetta s raketnim lanserom, mogli biste zaraditi i pokoju tisuću dolara! Figurice su vrlo česta meta sakupljača jer su relativno jeftine, a ima ih toliko da će godinama zadovoljavati vašu sakupljačku strast. Svako malo pojave se nova izdanja, posebne luksuzne serije. Rupa je to bez dna, ali si ne možete pomoći - stalno je punite. Vjerujte mi, znam što govorim. Već sada uvjeravam sebe da neću ponovno krenuti, ali nove i nove serije prekrasnih figurica Prve epizode već se mogu naručiti - hoću li uspjeti... Ako ništa drugo, nabavite pokoju figuricu makar za uspomenu. Jednom će one postati krasnim darom za onu posebnu osobu. Znam, jer sam i sam nedavno poklonio krunu svoje zbirke – pet originalnih figurica iz 1982. danas krase policu jedine osobe koja zasjenjuje čak i Star Wars – moje najdraže Željke.



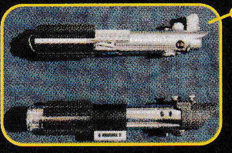
Ovakav stormtrooperski oklop nekada je "na crno" proizvodio Cameron Oakley - Australijanac koji se dokopao originala i po njemu napravio kalupe. Oklopi su se prodavali na velikim usenet aukcijama, po načelu tko više ponudi, ali u posljednje ih je vrijeme sve manje







Tri generacije Star Wars figurica. Novost uz Prvu epizodu bit će Comm čipovi koji će sadržati po nekoliko citata iz filma. Da biste ih slušali, morat ćete nabaviti Comm čitač u koji se stavi čip i figurica. Zgodno je što će se pojedini likovi moći interaktirati - stavite li oba u čitač, oni će razgovarati baš kao u filmu



Svjetlosne sablje oduvijek su bile tražene. Mnogi su ilegalni proizvođači preko Interneta nudili svoje proizvode, a ovi na slici spadaju među bolje replike



ŽIVOT UZ STAR WARS

Čudno je prisjećati se danas tog doba. Novi naraštaji, koji su se tek nedavno upoznali sa Star Wars sagom, imali su prilike gledati filmove u komadu, no početkom osamdesetih bilo je to sasvim drugačije. Teško je opisati žudnju, želju za otkrivanjem tajni i nestrpljivo iščekivanje novog nastavka. Sjećam se kada sam prvi puta gledao Imperiju. Kako je tada mistično zvučala Yodina rečenica u kojoj se najavljuje postojanje još jednog Skywalkera, a tek otkrivanje Vaderova tajnog identiteta... To ste jednostavno morali proživjeti. Danas je to nešto sasvim drugo. Tolike godine življenja u Star Wars duhu su na svima nama ostavile traga. Svi mi danas znamo tko je tko i što predstavlja u tom velikom svijetu. Teško je pronaći osobu mlađu od četrdeset godina koja se makar na neki način nije srela s tim fenomenom. Jer, Star Wars uistinu jest fenomen. To je odavno prestao biti samo film. Kada pričamo o Star Warsu, tada moramo uzeti u obzir da je riječ o nečem sasvim posebnom. Tu nema logike, nema racionalnosti. Kako opisati ljude koji kampiraju pred kinodvoranom samo da bi vidjeli foršpan za novu trilogiju? Netko bi rekao – luđaci, no pripadate li velikoj obitelj Star Wars fanova, tada vas to nimalo ne čudi. Kada biste se našli u prilici, pridružili biste im se i ne biste prezali ni od čega da makar na trenutak ponovno zavirite u mistični svijet. Nazovite to bolešću, fanatizmom, kako god želite, no to je stvarnost. Star Wars je danas gotovo dostigao razinu vjere. Što se god pojavi, a da je vezano uz trilogiju, biva razgrabljeno, konzumirano u dahu. Bilo da je riječ o kompjutorskim igrama, suvenirima, knjigama, uopće nije bitno. Bitno je samo da je to Star Wars! Najbolji dokaz bilo je prikazivanje posebnog izdanja trilogije. Spoj generacija na tim premijerama pokazao je da Star Wars groznica danas, nakon dvadeset punih godina, nije ništa manja nego što je bila na samom početku. No, to je bio tek uvod. Prava ludnica tek predstoji i moram priznati da me strah svega što je pred nama. Danas više nismo djeca i logično je da očekujemo više. S druge strane, žao mi je što više nisam dijete koje će ponovno odrasti uz Star Wars. No, kažu da smo djeca dokle god smo slobodni duhom. Dokle nam je god samo mašta granica, ništa nam ne može onemogućiti ponovni ulazak u Star Wars svijet. Ništa nam ne može uskratiti odgovor na pitanje koje nas sve muči - hoće li Lucas ponovno uspjeti? Prve naznake su pozitivne, ali sumnja uvijek postoji. Zapravo, to nije sumnja nego strah od razočaranja. Star Wars mi je toliko prirastao srcu da jednostavno ne bih mogao podnijeti bilo kakvo narušavanje njegova ugleda. S druge strane, ne sumnjam u Lucasa koji je tek sada dobio priliku prikazati sve što je oduvijek želio – masovne bitke klonskih ratova i kompjutorski generirane likove koji aktivno sudjeluju u filmu. Teško mi je vjerovati da bi naš guru mogao zakazati. Mogu vam samo obećati da ćemo se vidjeti na premijeri. kada ćemo konačno vidjeti što nam to tata Lucas tako dugo krije. Do tada, neka je Sila s vama!

STAR WARS FIKCIJA



Dokaz da je Star Wars uistinu poseban je činjenica da sva njegova slava počiva na tri dvosatna filma! Slični fenomeni koji mu mogu parirati po popularnosti, poput Star Treka, prisutni su dugi niz godina u najrazličitijim oblicima, ali Star Wars je nakon Povratka Jedija jednostavno stao. Naravno, to nije obeshrabrilo pisce poput Timothyja Zahna ili Kevina J. Andersona koji su obogatili Star Wars svijet svojim romanima, Star Wars fikcijom koja je proširila poznati svijet. Mnogi od njih su se bavili događajima koji su uslijedili nakon Šeste epizode, a drugi uopće nisu bili povezani s filmovima, nego su samo rabili Star Wars okoliš. Možda će vas čuditi, ali osobno nisam pročitao nijednu od tih knjiga jer jednostavno ne želim "nadograđivati" Star Wars nećime što s njim, zapravo, nema veze. Meni su oduvijek bili draži filmovi i službena priča koja je uvijek bila dovoljno bogata da osigura više desetina ponovnih gledanja. No, i tu postoji iznimka. Riječ je o Shadows Of The Empire, romanu i stripu koji su odobreni kao dodatak priči (pa sam ih zato i pročitao). Radnja je smještena negdje između Imperije i Jedija, a bavi se potragom za Han Soloom uslijed čega je pojačan značaj Boba Fetta (lika koji je postao glavnim akterom iako se u prvom izdanju trilogije pojavljivao svega 2-3 minute). Usto, Shadowsi se bave pokušajem zlog Xizora da zamijeni Dart Vadera na mjestu Imperatorove desne ruke. No, to što ih puristi ne odobravaju, ne znači da stripovi i romani nisu itekako vrijedni. Tržište je svih ovih godina gladno novih priča, novih likova pa su svi dosadašnji dodaci Star Warsu itekako dobro prošli. Uz njih, tu su brojni vodiči, katalozi i priručnici koji će vam itekako dobro doći želite li učiniti dublje uroniti u veliki Star Wars svijet.



Najkarizmatičniji Star Wars lik – Yoda imat će velik značaj i u prvim epizodama



Ključni trenutak u kojem Darth Vader Lukeu otkriva istinu da mu je on, zapravo, otac



Stara je trilogija pričala priču o mladom Lukeu Skywalkeru. No, danas je jasno da je Luke tek u pozadini jer ključni lik, sada već možemo reći heksologije, postao je Darth Vader, odnosno Anakin Skywalker – Lukeov otac čiji je uspon, pad i konačno spasenje glavna okosnica Star Wars sage



Dječak koji će postati...



... Darth Vader – tko je on zapravo, što ga je učinilo ovakvim kakav jest? Na pitanja koja su nas dugo mučila konačno ćemo dobiti odgovor!

OBAVEZNI STAR WARS SITEOVI

OFFICIAL SITE
(http://www.starwars.com) – Službeni site na kome ćete pronaći svježe informacije o novim nastavcima i posebnim izdanjima.

COLLESTOR'S EMPIRE
(http://www.collectorsempire.com/) – Sakupljački raj na kome možete naručiti različite Star Wars suvenire, pa i maske.

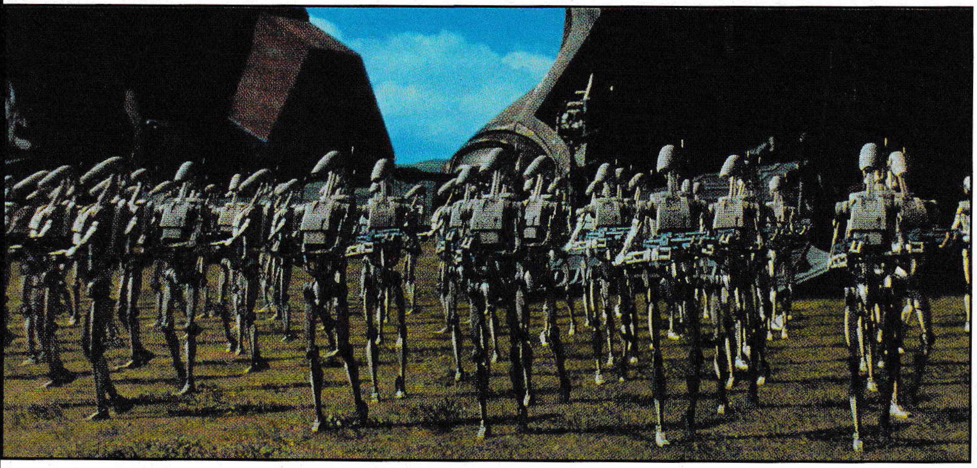
SIR STEVE'S GUIDE TO NEW STAR WARS TOYS
(http://www.sirstevesguide.com/) – Najbolji izvor podataka o novim serijama Star Wars igračaka na Internetu!

STAR WARS EXTRAVAGANZA
(http://www.geocities.com/Hollywood/Hills/3650/) – Jedan od brojnih fanovskih siteova koji sam izabrao jer je brz i bogat multimedijalnim materijalima.

JEDI.NET
(http://www.doublemirrors.com/Jedi.html/) – Skupina Star Wars entuzijasta skupila se i organizirala Jedi mrežu...

EVEN LONGER TIME AGO, IN A GALAXY EVEN FURTHER AWAY...

Dva tjedna po izlasku ovog broja zbit će se događaj koji mnogi smatraju najvećom filmskom premijerom u povijesti. Episode I., The Phantom Menace povest će gledatelje na put sve do samih početaka Star Wars sage. Originalna Star Wars trilogija sastoji se od epizoda IV., V. i VI. i priča o Lukeu Skywalkeru, mladom farmeru koji postaje heroj u borbi protiv zle Imperije i pritom se mora suprostaviti najjačem borcu, tajnom Darth Vaderu, koji krije strašnu tajnu o sudbini Lukeova oca, Annakina Slywalkera. Nova trilogija vraća nas cijelu generaciju unatrag kako bi nam ispričala priču upravo o njemu, Annakinu. Nevinom dječaku koji stjecajem okolnosti postaje Darth Vader...



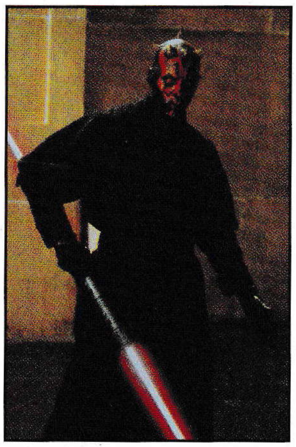




Natalie Portman, mlada kazališno-filmska zvijezda bit će lansirana na hollywodsko nebo svojom karizmatičnom ulogom

PIŠE **Patrik Pencinger**

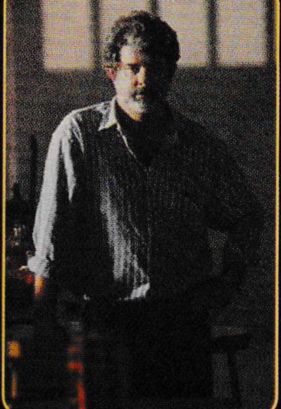
Što je nekoć bilo bit će opet! Cijela originalna generacija Star Warsa koja svoje korijene vuče još iz davne '77. bit će nadopunjena novim fanovima Svetog trojstva (kako ih nazivaju protagonisti filma Chasing Amy – obavezno pogledati) i skupit se opet u kinima, a originalni Star Wars doživljaj bit će ponovljen! '99. je godina za pamćenje, na koju će se gledati sa sjetom, kada 2019. bude izdan Special Edition prve trilogije (I., II. i III.), i Platinum Edition druge trilogije (IV., V. i VI.) namijenjen osvajanju sljedeće generacije Star Wars fanova (hehe). Do kojih razmjera će narasti Star Wars ludnica postalo je jasno kada su koncem prošle godine Amerikanci nahrupili u kinodvorane samo da bi vidjeli trailer filma u trajanju od dvije minute. Nakon toga bi prespavali 3 sata filma Meet Joe Black, i onda ponovno gledali trailer. Slična situacija se u hrvatskim kinima događala s filmom Thin Red Line i drugim trailerom Star Warsa. Toga tjedna kada se pojavio novi trailer, bio je glavna tema rasprava na hr.rec.film, umjesto za Oskara nominirana *Crvena linija*. Amerikanci su od 22.4 počeli kampirati pred kinima čekajući u redu za karte, mjesec dana prije premijere filma! (starwars.countingdown.com/lines). Cijelu famu oko filma povećalo je ograničenje premijere na samo 2500 kina.



Očekivanja od filma su nevjerojatna! I sam 54-godišnji George Lucas pomalo je zabrinut: "Očekivanja su tako visoka pa koliko god film bio kvalitetan neke će uvijek razočarati! " Hoće li 115-milijunski spektakl na platnu moći parirati spektaklu koji će se događati u stvarnom svijetu? Ipak, mislim da mnogi podcjenjuju Lucasa i

GEORGE LUCAS

George Lucas, tvorac fenomenalno uspješnih Star Wars i Indiana Jones saga. Predsjednik je Lucasfilm Ltd.-a, LucasArts Entertainmenta, i još nekih manje nam zanimljivih kompanija



Svoj prvi film THX 1138 Lucas je režirao 1970. Film je koproducirao poznati Francis Coppola. 1971. je osnovao vlastitu filmsku kompaniju Lucasfilm Ltd. u San Rafaelu u Californiji. 1973. mu je obilježena radom na filmu American Graffiti koji je osvojio *Zlatni globus*, dobio odlične kritike i bio nominiran za pet Oskara. Četiri godine poslije Lucas je napisao i režirao Star Wars, prvi dio druge trilogije koja je probila sve vrhove gledanosti i zaradila sedam zlatnih figurica, toliko cijenjenih u filmskom businessu. Priča se nastavila s Imperijom koja je uzvratila udarac i s Povratkom Jedija. 1980. bio je izvršni producent Spielbergovog prvog Indiana Jonesa (Raiders Of The lost Ark) koji je zaradio 5 Oskara. Slično se dogodilo i sa sljedećim nastavkom avantura Indiana Jonesa.

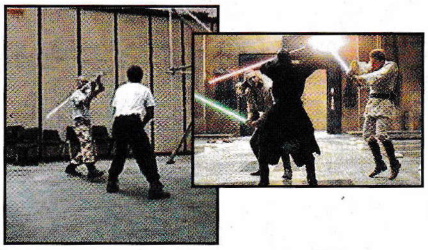
Sljedeća Lucasova avantura bio je avanturistični fantasy film Willow, koji je izašao 1988. i bio nominiran za tri Oskara. 1989. je bila obilježena trećim nastavkom Indiana Jonesa. Kako bi proslavio dva desetljeća od početka Star Wars fenomena. 1997. je Prva trilogija digitalno prerađena, dodane su nove scene, remiksan je zvuk te se ponovno pojavila u kinima. Tada je generacija koja je gledala Star Warse putem videa po prvi puta mogla vidjeti svoje omiljene filmove na velikom platnu. Trenutačno se Lucas gušta nakon što je završio i posljednje dužnosti vezane uz Episode I., očekuje ga zamorno hodanje po premijerama, davanje intervjua i čitanje povoljnih kritika najnovijeg mu filma.

LucasFilm s vremenom je prerastao u pet Lucasovih različitih kompanija! Poseban segment je THX grupa koja daje svoje certifikate kinodvoranama i audiovideo opremi te audiovideo zapisima koji poštuju ultravisoke standarde koje THX zahtijeva! Ne smijemo zaboraviti ni LucasArts koji nas počastio nekim od nezaboravnih igara, pogotovo avanutura.

Lucas Digital sastoji se od Industrial Light & Magic (ILM) i Skywalker Sounda čija je glavna namjena izrada digitalnih audiovizualnih efekata.



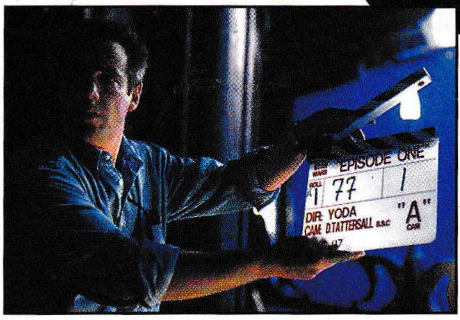
Ovakve postere viđat ćete diljem Hrvatske kako se hrvatska premijera bude bližila



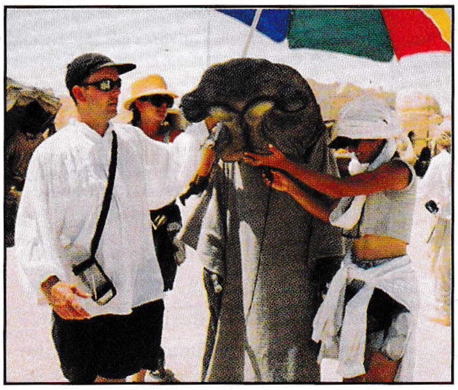
Glumci su imali malo vremena za naučiti svaku borbu, pa su ih profesionalni mačevaoci razbili na manje segmente koje je bilo lakše snimiti



Dizajnu zvuka pristupa se s izimnom pozornošću na state of the art opremi



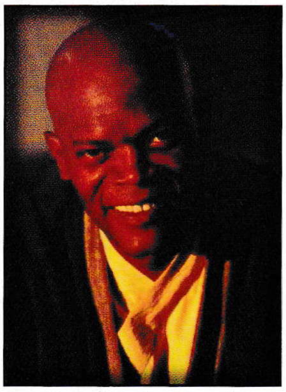
Producent Rick McCallum daje znak za početak snimanja



U igri je i mnogo lutaka, a head honcho po tom pogledu bio je Mark Coulier i kolegica Sarita Alison. Na slici, na vrelom suncu tržnice u Mos Espi, jednom od setova

moć Sile. Kladim se da će već na prvi znak 20th Century Foxovih truba mnogima zaigrati srce. A tek kada poteče magični žuti tekst koji počinje onim legendarnim „A long time ago, in a galaxy far, far away...", i kada se prolomi pljesak publike... Oni koji su bili na premijeri specijalnog izdanja druge trilogije prije dvije godine znaju o čemu govorim! Nadam se da ćemo se opet vidjeti ove godine na premijeri!! Već čujem vrištanje i pljesak koji će se prolomiti kinom Zagreb ili Studentski centar kada Jedi vitez Qui-Gon Jinn (Liam Neeson) pogleda smrtno ozbiljno devetogodišnjeg Annakina i pritom izjavi: „May the Force be with you." .

No, dosta spekuliranja, posvetimo se više filmu. Presedan u filmskoj industriji su potpuno digitalni likovi. Najbolji primjer je Jar Jar Binks, dobrohotno žaboliko stvorenje, sidekick princeze Amilade. (You say people gonna die?). Ljudski likovi brižljivo su razrađeni kroz scenarij. Neeson je u ulozi staloženog iskusnog Jedija, a Trainspottingov Evan McGregor je Obi Wan (sada sa malim prizvukom engleskog provincijalnog naglaska, hehe). Pernilla August je Anakinova majka, a Natalie Portman (zvijezda nove broadwayske izvedbe Dnevnika Ane Frank) mlada je kraljica Amidala (*"I was not elected to watch my people suffer and die while you discuss this invasion in a comitte...itte!"*) i, po našem sudu, najkarizmatičniji lik Prve epizode. Samuel L.



One Big Bad Mutha, Samuel L. Jackson u ulozi staloženog Mace Windua

Jacksonu uvjetovana je uloga u filmu zabranom spominjanja riječi "nigger" pred kamerama, koju, očigledno, voli - jer je u Tarantinovoj "Jackie Brown" kaže pedesetak puta, hehe.

Film će vam promijeniti pogled na Star Wars svemir. Upoznat ćete ga u cijelosti, od prepredene aristokracije Glektičke republike do brutalnog oportunizma Trgovačke federacije koja je blokirala planet Naboo. Qui-Gon i njegov učenik Obi Wan poslani su izgladiti spor. Na planetu se sreću sa Jar Jarom, prijateljem Amidale, kraljice Nabooa. On ih vodi do kraljice koju kane odvesti na sastanak Republike u Coruscant. Avantura ovdje počinje i ne namjeravamo vam odati više ni trunku!

U 11. mjesecu 1994. Lucas je započeo rad na Phantom Menaceu. Rano u 1996. Lucas je pozvao svoje vjerne uposlenike u Industrial Light & Magicu (14 Oskara, ako ne računamo onaj koji će dobiti za Episode I.) i pokazao im Story board filma. Scene borbe, utrkivanja, parade, i sve s tisućama kompjutorski generiranih likova.

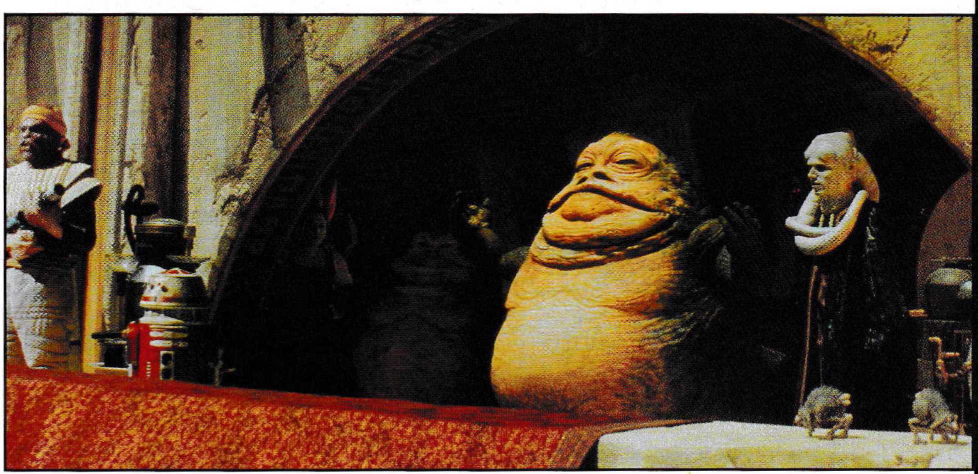


"Možete li mi to napraviti?" upitao ih je Lucas. Stvaranje Epizode I. naučilo ih je kako je razlika između nemogućeg i nečeg novog, nikad dosad napravljenog ili zamišljenog vrlo tanka! ILM je stvorio tri digitalno generirana svijeta, 1200 kostima, 65 setova i 140 novih zvijeri (svaku od njih bit će moguće kupiti kao plišanu igračkicu za par baksa). Kada se na kraju sve zbroji, većina scena je ili u cijelosti digitalno stvorena, ili digitalno poboljšana. Tipični film ima oko 2000 scena od kojih je recimo 250 s efektima. Kod Episode I. stvar je obrnuta! Postoji 2200 scena od kojih je otprilike 250 bez efekata, a samo jedna sekvenca nije prošla kroz digitalnu doradu!

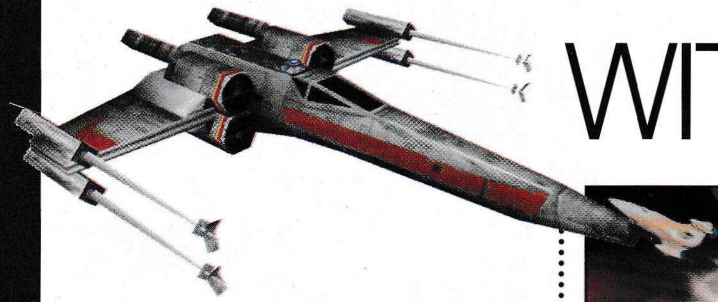
Američka premijera filma je 19.5.1999. Hrvati će ovaj film „odživjeti" 23.9.1999., kako smo saznali iz povjerljivih izvora. Vidimo se na premijeri ili dan-dva prije, kada ću zajedno s polovicom Hackerove ekipe kampirati pred kinom čekajući karte...



Princezin prijatelj Jar Jar je u cijelosti digitalno kreiran.



THE FORCE IS STRONG WITHIN YOU...



Ono što George Lucas, famozni tvorac Star Wars svijeta, znači za filmsku industriju znači i Lucas Arts, ako ne i više, za industriju računalnih igara. Sukladno tomu, Lucas Arts je, kako mu i samo ime govori, svojim brojnim izrazito uspješnim serijalima računalnih igara popratio Lucasove tvorevine s filmskog platna, što se na kraju pokazalo jako učinkovitim posebno u slučaju Star Wars sage. Kako vam je svima poznato, nakon premijere prvog nastavka nove Star Wars trilogije pod imenom Phantom Manace, pojavit će se poveći niz igara nastalih po uzoru na taj film.

PIŠE **Damir Đurović**

Industrija računalnih igara se po mnogo čemu uvijek poistovjećivala sa sedmom umjetnošću iliti filmskom industrijom, stoga ni najmanje ne čudi da su te dvije industrije međusobno preuzele mnogo jedna od druge dopunjujući se i na nekim se mjestima, te da će se takav oblik simbioze nastaviti daleko u budućnosti. Dokaz toga je i tvrtka Lucas Arts koja je djelomice nastala s namjerom da prenese dio ugođaja s velikog filmskog platna na vaša mala računala u obliku dobro osmišljenih i inovativno izvedenih računalnih igara. Tijekom jednoga desetljeća iz Lucas Artsove kuhinje smo dobili mnogo poslastica u obliku igara utemeljenih na brojnim George Lucasovim filmskim ostvarenjima, a među njima se posebno isticao veliki serijal Star Wars igara utemeljenih na drugoj trilogiji te legendarne filmse sage (IV., V. i VI. nastavak).

Žanrovi, kao i koncepcije, samih igara međusobno su se u brojnim stvarima isprepletali, ali su isto tako bili vrlo daleko jedni od drugih. U toj velikoj Lucas Artsovoj košari Star Wars naslova našlo se apsolutno svega, od dinamičnih simulacija do taktičkih misaonih strategija. Stoga ćemo se na ove dvije stranice teksta pokušati osvrnuti na sve dosad izašle Star Wars naslove te na nekoliko igara nastalih na temelju filma The Phantom Menace, prvoga u novoj Star Wars trilogiji.



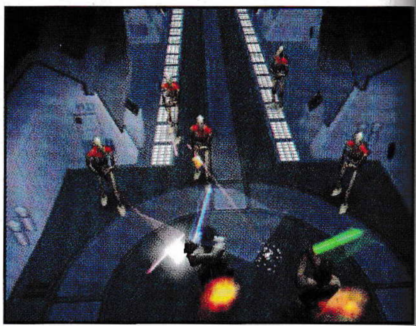
STARWARS NASLOVI KOJE ĆEMO USKORO IGRATI

Every Journey has a first step...

Episode 1: The Phantom Menace

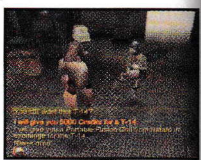
In the galaxy far away...

Igra čiji je razvoj započeo još dok pola svijeta nije ni znalo za snimanje nove trilogije Star Wars serijala nosi ime po filmu, dok bi žanrovski trebala biti avantura - barem tako tvrde ljudi iz Lucasov marketinga. Priča igre manje- više dosljedno prati scenario po kojem je nastao i film, s tim da je Lucas Arts učinio jedan manji otklon od linearnosti scenarija ne bi li igru učinio što raznolikijom, dužom i interesantnijom za igranje. Kroz uzbudljivu priču Phantom Menacea vodit ćete Obi-Wan Kenobia ili njegovog jedi mentora Qui-Gon Jinna da biste poslije uskakali i u uloge ostalih likova poput Queen Amidale i Captain Panake. Iako je, kako glavni voditelj marketinga Joel Dreskin tvrdi, „igra primarno okrenuta avanturističnom žanru, ne znači da u njoj nećete pronaći vrlo uočljive elemente i nekih drugih upečatljivih žanrova poput RPG-a, što će doći do izražaja prilikom interakcije s brojnim NPC-ovima u Phantom Menaceu, te pojavljivanja nekih arkadnih dijelova kojima je igra nakrcana ne bi li postala dinamičnijom." Dreskin je također naglasio da je sofisticirani AI unutar igre također vrijedan spomena jer će se zahvaljući njemu igra odvijati svaki put na pomalo drugačiji način, ovisno o vašim akcijama unutar nje. Uza sve nabrojano, u Menaceu slobodno možete očekivati i neka druga iznenađenja poput pojavljivanja brojnih vozila, raznih alienskih bića i svega sličnoga što jednostavno nije stalo u film pa je izrezano. Upravo će to ovu igru učiniti zanimljivom ne samo širem spektru ljudi nego i Star Wars fanaticima koji prikupljaju sve, od naljepnica sa znakom Imperije do Darth Vadera u prirodnoj veličini. Inače, osim u PC verziji, igra će se pojaviti i na Playstation kozolama.



Lightsabre u Star Wars oduvijek je bio i uvijek će biti Jedijev najbolji prijatelj





Uništavanje neprijatelja jednako je važno kao i vješta interakcija s brojnim NPC-ovima unutar igre

Episode 1: Racer

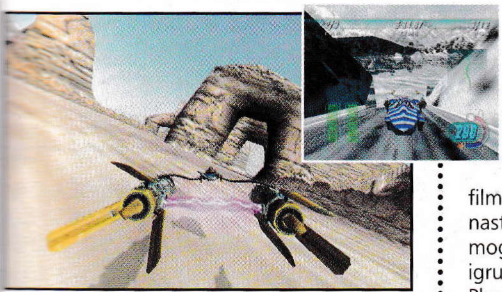
Use the Force...

Racer je, ukratko rečeno, igra utemeljena na definitivno najuzbudljivoj dinamičnoj sceni igre u cijelome Phantom Menacue, točnije na sceni fantastično izvedenih futurističnih utrka nadzvučno brzih podova koje vuku turbine goleme snage. Upravo u toj sceni sudjeluje i mali Anakin Skywalker još uvijek nesvjesan tamne sudbine koja ga čeka u trećem dijelu (hehe). Mladi Anakin, za razliku od ostalih običnih ljudi, zahvaljujući svojim izrazitim jedi sposobnostima ipak uspijeva kontrolirati jedan od podova i natjecati se u utrci gdje su većina natjecatelja roboti ili čudni alieni koji imaju dovoljno dobro razvijene reflekse za

KRONOLOGIJADOSADAIZAŠLIHSTARWARSIGARA

POREDANIH PREMA REDOSLJEDU POJAVLJIVANJA

NAZIV IGRE	ŽANR	PLATF.	KRATKI OPIS
Star Wars: X-Wing	simulacija	PC	Prva prava Star Wars simulacija koja je svoju priču koncentrirala na predstavljanje strane dobra, tj. pobunjenika.
Star Wars: Tie-Fighter	simulacija	PC	Nakon velikog uspjeha X-Winga Lucas Arts odlučio se na stvaranje još jedne kvalitetne simulacije, ovaj put stvorene iz perspektive nekome ipak dražih zlikovaca, Imperije.
Star Wars: Rebel Assault	pucačina	PC	Jedna od prvih CD igara uopće, Rebel Assault je, iako ne posebno privlačan i strašno linearan, bio među igrama koje su otvorile put CD mediju u svijet računalnih igara.
Star Wars: Rebel Assault 2	pucačina	PC	Drugi nastavak prolazne pucačine Rebel Assaulta jednako kao i njegov prethodnik uspio je preživjeti većinom samo radi velike postojeće baze Star Wars fanova koji su ovu, kao i sve druge Star Wars igre, objeručke prihvatili
Star Wars: Dark Forces	3D pucačina	PC, PSX	Konačno je došlo i do pojavljivanja prve 3D pucačine utemeljene na Star Wars svijetu. Zahvaljujući svojoj unikatnosti i za to vrijeme brojnim drugim kvalitetama, igra je vrlo dobro prošla među igraćom publikom
Star Wars: X-Wing vs. Tie Fighter	simulacija	PC	Multiplayer igranje bilo je glavno ograničenje dotadašnjih Star Wars simulacija, no nakon izlaska X-Winga vs. Tie Fightera i ta je greška ispravljena, čime je nanovo proširen krug fanova Star Wars igara.
Star Wars: Jedi Knight	3D pucačina	PC	Uspjeh Dark Forcesa polučio je pojavljivanja nove fantastične 3D pucačine izvrsnih karakteristika koja se i danas igra u brojnim domovima
Star Wars Rebellion	strategija	PC	Labavi turn-based sustav i općenito slabo razrađen koncept razlog su zbog kojega je strategijski Star Wars prvijenac toga žanra unaprijed bio osuđen na propast.
Star Wars: Masters of Terakhasi	tučnjava	PC, PSX	Malo kome poznata i prilično loše izvedena tučnjava nema baš prevelike veze sa Star Wars svijetom. Uz Rebellion, sigurno jedan od Lucas Asrtsovih najvećih promašaja.
Star Wars: Rogue Squadron	pucač/sim	PC, N64	Jednostavnost Rogue Squadrona koja većim dijelom pripada žanru dinamičnih pucačina istodobno je njegova najbolja i najgora strana, igra koja će se svidjeti svima nešto slabije vještine igranja složenijih simulacija ili pak onima koji su željni dobroga dinamičnog napucavanja u zamimljivom Star Wars svijetu.
Behind the Magic: The Insiders Guide to the Star Wars	multimedija	PC	Multimedijalni naslov Behind the Magic trebao bi radi svoje sveobuhvatnosti i brojnih podataka o Star Wars filmovima i samome Star Wars svijetu kao i drugim zanimljivostima vezanima uza nj postati sastavni dio zbirke svakoga Star Wars fana.
Star Wars: X-Wing Alliance	simulacija	PC	Što reći o ovoj igri, definitivno najbolji Star Wars naslov do sada. Uostalom, pročitajte recenziju na stranicama ovoga broja.

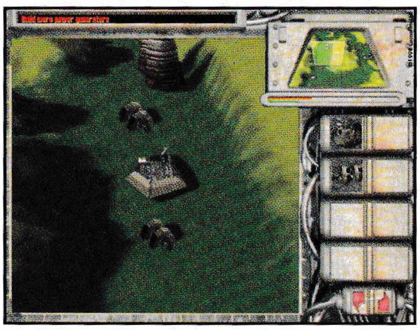


kontroliranje svojih vozila pri nevjerojatnim brzinama koje postižu tijekom utrke. Prilikom dizajniranja Racera posebna pozornost posvećena je fantastično brzom 3D engineu koji će i vaše reflekse iskušati do krajnjih granica i barem djelomice pokušati dočarati osjećaj koji je mali Anakin imao vozeći ove ludo brze napravice. U Lucas Artsu tvrde kako će ovom igrom konačno dokazati da arkadna trkaljka na PC računalima(također će se pojaviti i nešto malo drugačija N64 verzija) može biti jednako dobro, ako ne i bolje, izvedena nego li ona na toliko razvikanim konzolama. Živi bili pa vidjeli.

Star Wars: Force Commander

Zakašnjeli RTS

Među vama sigurno ima i onih koji su ugledavši ime ove igre odmah shvatili da je riječ o naslovu koji je prošle godine u nekoliko navrata gostovao na stranicama ovoga časopisa. No, on se, iz nepoznatih razloga, još uvijek nije pojavio na tržištu, a prema posljednjim indikacijama, to bi se trebalo dogoditi vrlo skoro, kad točno - još uvijek ne znamo. Da vas podsjetimo, Force Commander je prvijenac u žanru real-time strategija smještenih u Star Wars svijet. Događaji, točnije misije u igri raspoređeni su u vremensko razdoblje koje bi trebalo obuhvaćati scenarije svih triju filmova iz stare Star Wars trilogije(IV., V. i VI. nastavak), no prema nekim glasinama, to bi moglo biti djelomice promijenjeno kako bi u igru mogli biti unijeti i neki elementi Phantom Menacea, u što nećemo vjerovati dok ne budemo imali priliku provjeriti točnost informacije. Force Commandera pokreće prilično napredan 3D grafički engine



Kvalitetnom 3D engineu pojaviše ćemo moći zahvaliti na profinjenosti vizualne izvedbe koja prati Force Commander na svakom koraku



Raznolikost jedinica ovisno o strani kojom igrate izrazito je velika te se nastojalo što dosljednije pratiti njihove izvorne oblike nastale u staroj Star Wars trilogiji. Pitanje je hoćemo li u Force Commanderu naći i poneko vozilo/letjelicu iz novoga Phantom Menacea

koji će biti odgovoran za prikazivanje svih tih tie-bombera dok izvršavaju bombardiranje pobunjeničke baze spaljujući sve na vašem malom ekranu. Nama osobno je najzanimljivije u cijeloj igri bogatstvo 3D jedinica koje će se u njoj pojaviti, od običnih vozila za izgradnju pa do velikih i razornih AT&T walkera i oružja velike razorne moći čija će se ukupna količina zaustaviti na broj-ci 100, na čemu bi Force Commanderu mogli pozavidjeti i najbolje igre u RTS žanru.

Glasineglasine...

Osim spomenutih naslova koji bi se trebali pojaviti ubrzo nakon premijere The Phantom Menace filma, među stručnim igraćim krugovima čuju se glasine o pripremanju još triju različitih igri utemeljenih na istome filmu. Spekulacije se odnose na postojanje Dark Forcesa 3 kojega, navodno, razvija Lucas Arts i to uz pomoć id Softwareovog Quake 3 enginea (malo vjerojatno, no nikad se ne zna). Također, glasine govore o razvoju RPG igre utemeljene na Star War svijetu (to je još jedini žanr u kojem se Lucas Arts dosad nije okušao). U slučaju trećeg naslova o kojem se podosta priča, većinom među pravim Star Wars fanovima, riječ je o tzv. The Insiders Guidu za Phantom Menace, tj. o multimedijalnom naslovu poput nedavno izdanog Behind the Magica koji na vrlo detaljan i pregledan način stavlja sve podatke o filmu i svijetu unutar samoga filma vama na raspolaganje. I zaključak za kraj, ova godina će za sve fanatične obožavatelje Star Warsa, osim po samom izlasku prvoga filma u novoj trilogiji, ostati u pamćenju i po izlasku kvalitetnih naslova stvorenih na ovoj popularnoj franšizi. Treba se strpjeti još samo nekoliko tjedana do njihovog izlaska, a do tada - may the force bi with you...

Tražite idealnog partnera?

BLA BLA BLA BLA BLA BLA BLA BLA BLA BLA BLA BLA BLA BLA BLA BLA BLA
BLA BLA BLA BLA BLA BLA BLA BLA BLA BLA BLA BLA BLA BLA BLA BLA BLA
BLA BLA BLA BLA BLA BLA BLA BLA BLA BLA BLA BLA BLA BLA BLA BLA BLA
BLA BLA BLA BLA BLA BLA BLA BLA BLA BLA BLA BLA BLA BLA BLA BLA BLA
BLA BLA BLA BLA BLA BLA BLA BLA BLA BLA BLA BLA BLA BLA BLA BLA BLA
BLA BLA BLA BLA BLA BLA BLA BLA BLA BLA

BLA BLA BLA

GATEWAY GP7-450
Intel® 500MHz Pentium III™
128MB 100 MHz SDRAM DIMM (max 1024MB)
16MB STB nVidia Riva TNT
SOUND BLASTER AUDIO PCI 64D
Quantum® 9GB SCSI HDD+Adaptec 2940UW
Fax modem US Robotics 56K
21"monitor EV 900 TCO95
Toshiba® DVD III ROM with Soft DVD
Boston Acoustic Digital Media Theatre zvučnici
Tipkovnica, MS® IntelliMouse™
MS® Windows 98® CD
HP ScanJet 6200C (professional)
HP 2500CM InkJet pisač
(20MB RAM, PhotoRet II, Adobe PostScript L3, Macintosh, Windows, DOS)

Gateway™
AUTHORISED RESELLER

Gateway logo is a registered trademark of Gateway, Inc.



BLA BLA BLA BLA BLA BLA BLA BLA BLA BLA BLA BLA BLA BLA BLA BLA BLA
BLA BLA BLA BLA BLA BLA BLA BLA BLA BLA BLA BLA BLA BLA BLA BLA
BLA BLA BLA BLA BLA BLA BLA BLA BLA BLA BLA BLA BLA BLA BLA
BLA BLA BLA BLA BLA BLA BLA BLA BLA BLA BLA BLA BLA BLA
BLA BLA BLA BLA BLA BLA BLA BLA BLA BLA BLA BLA BLA BLA
BLA BLA BLA BLA BLA BLA BLA BLA BLA BLA BLA BLA BLA BLA
BLA BLA BLA BLA BLA BLA
BLA BLA BLA BLA BLA BLA BLA BLA BLA BLA BLA BLA BLA BLA
BLA BLA BLA BLA BLA BLA BLA BLA BLA BLA BLA BLA BLA BLA BLA BLA
BLA BLA BLA BLA BLA BLA BLA BLA BLA BLA BLA BLA BLA BLA BLA BLA

BLABLABLA

BLA BLA BLA BLA BLA BLA BLA BLA BLA BLA BLA BLA BLA BLA BLA BLA
BLA BLA BLA BLA BLA BLA BLA BLA BLA BLA BLA BLA BLA BLA
BLA BLA BLA BLA BLA BLA BLA BLA BLA BLA

BLA BLA BLA BLA BLA BLA

BLA BLA BLA BLA BLA BLA BLA BLA BLA BLA BLA BLA BLA BLA BLA
BLA BLA BLA BLA
BLA BLA BLA BLA BLA BLA BLA BLA BLA BLA BLA BLA BLA BLA
BLA BLA BLA BLA BLA BLA BLA BLA BLA BLA BLA BLA BLA BLA

BLA BLA

BLA BLA BLA BLA
BLA BLA BLA BLA
BLA BLA BLA BLA
BLA BLA BLA BLA
BLA BLA BLA BLA
BLA BLA BLA BLA
BLA BLA BLA BLA
BLA BLA BLA BLA
BLA BLA BLA BLA
BLA BLA BLA BLA
BLA BLA BLABLA
BLA BLA BLA

BLA BLA

TOSHIBA

TOSHIBA Tecra T8000 NOTEBOOK
Intel® 300MHz Pentium II™
64MB RAM
7.6GB HDD
14.1" ekran 1024*768 TFTC
FDD 1.44MB i CD DVD X 2
16bit soundblaster, mikrofon
Fax modem 56K int.
Trajanje baterije: 4 sata
Težina 2.75kg

BLA BLA BLA BLA BLA BLA BLA
BLA BLA BLA BLA BLA BLA BLA
BLA BLA BLA BLA BLA BLA BLA
BLA BLA BLA BLA BLA BLA **BLA**
BLA BLA BLA BLA BLA

BLA BLA BLA BLA BLA BLA BLA
BLA BLA BLA BLA BLA BLA BLA
BLA BLA BLA BLA BLA BLA BLA
BLA BLA BLA BLA BLA BLA BLA
BLA BLA BLA BLA BLA BLA BLA
BLA BLA BLA BLA BLA BLA BLA
BLA BLA BLA BLA BLA BLA BLA
BLA BLA BLA BLA BLA BLA BLA
BLA BLA BLA BLA BLA BLA BLA
BLA BLA BLA BLA BLA

BLA BLA BLA BLA BLA BLA BLA
BLA BLA BLA BLA BLA BLA BLA
BLA BLA BLA BLA BLA BLA BLA
BLA BLA BLA BLA BLA BLA BLA

BLA BLA BLA BLA BLA BLA BLA
BLA BLA BLA BLA BLA BLA BLA
BLA BLA

BLA BLA BLA BLA BLA BLA BLA
BLA BLA BLA BLA BLA BLA BLA
BLA BLA BLA BLA BLA BLA BLA

BLA BLA BLA BLA BLA BLA BLA
BLA BLA BLA BLA BLA BLA BLA
BLA BLA BLA BLA BLA BLA BLA
BLA BLA BLA BLA BLA BLA BLA
BLA BLA BLA BLA BLA BLA BLA
BLA BLA BLA BLA BLA BLA BLA

BLA BLA BLA BLA BLA BLA BLA
BLA BLA BLA BLA BLA BLA BLA
BLA BLA BLA BLA BLA BLA BLA
BLA BLA BLA BLA BLA BLA BLA
BLA BLA BLA BLA BLA BLA BLA

BLA BLA BLA BLA BLA BLA BLA
BLA BLA BLA BLA BLA BLA BLA
BLA BLA BLA BLA BLA BLA BLA
BLA BLA BLA BLA BLA BLA BLA
BLA BLA BLA BLA BLA BLA BLA
BLA BLA BLA BLA BLA BLA BLA
BLA BLA BLA BLA BLA BLA BLA
BLA BLA BLA

BLA BLA BLA BLA BLA BLA BLA
BLA BLA BLA BLA

BLA BLA BLA BLA BLA BLA BLA BLA
BLA BLA
BLA BLA BLA BLA BLA BLA BLA BLA
BLA BLA BLA BLA BLA BLA BLA BLA

BLA BLA

BLA BLA BLA BLA BLA BLA BLA BLA
BLA BLA BLA BLA BLA BLA BLA BLA
BLA BLA BLA BLA BLA BLA BLA BLA
BLA BLA BLA BLA BLA BLA BLA BLA
BLA BLA BLA BLA BLA BLA BLA BLA
BLA BLA BLA BLA BLA BLA (BLA BLA
BLA BLA BLA BLA BLA BLA BLA BLA
BLA BLA BLA BLA BLA BLA BLA) BLA
BLA BLA BLA BLA BLA BLA BLA BLA

BLA BLA BLA

BLA BLA BLA BLA BLA BLA BLA BLA
BLA BLA BLA BLA BLA BLA BLA BLA
BLA BLA BLA BLA BLA BLA BLA BLA
BLA BLA

BLA BLA BLA

BLA BLA BLA BLA BLA BLA BLA BLA
BLA BLA BLA BLA BLA BLA BLA BLA

BLA BLA BLA

BLA BLA BLA BLA BLA BLA BLA BLA
BLA BLA
BLA BLA BLA BLA BLA BLA BLA BLA

BLA BLA BLA

BLA BLA BLA BLA BLA BLA BLA BLA
BLA BLA
BLA BLA BLA BLA BLA BLA BLA BLA
BLA BLA BLA BLA BLA BLA BLA BLA
BLA BLA BLA BLA BLA
BLA BLA BLA BLA BLA BLA BLA BLA

BLA BLA BLA

BLA BLA BLA BLA BLA BLA BLA BLA
BLA BLA
BLA BLA BLA BLA BLA BLA BLA BLA
BLA BLA BLA BLA BLA BLA BLA BLA
BLA BLA BLA BLA BLA

BLA BLA BLA

BLA BLA BLA BLA BLA BLA BLA BLA
BLA BLA BLA BLA BLA
BLA BLA BLA BLA BLA BLA BLA BLA
BLA BLA BLA BLA BLA BLA BLA BLA
BLA BLA BLA BLA BLA
BLA BLA BLA BLA BLA BLA BLA BLA
BLA BLA BLA BLA BLA

BLA BLA BLA

BLA BLA BLA BLA BLA BLA BLA BLA

BLA BLA BLA

BLA BLA BLA BLA BLA BLA BLA BLA BLA BLA BLA BLA BLA BLA BLA BLA BLA
BLA BLA BLA BLA BLA BLA BLA BLA BLA BLA BLA BLA BLA BLA BLA BLA BLA
BLA BLA BLA BLA BLA BLA BLA BLA BLA BLA BLA BLA BLA BLA BLA BLA BLA
BLA BLA BLA BLA BLA BLA BLA BLA BLA BLA BLA BLA BLA BLA BLA BLA BLA
BLA BLA BLA

BLA BLA BLA

DTK CELERON 366A
Intel® 366MHz Celeron™
32MB SDRAM DIMM
AGPi740 3D, SDRAM 8MB, MPEGII/DVD
4.3GB Ultra ATA66
CD ROM 32* Sony
15" DTK digital OSD monitor (LR, PS, FS, NI)
Yamaha blaster 32bit Wave
DTK zvučnici 50W
Fax modem 56K interni
Cherry® tipkovnica, Logitech miš
MS® Windows 98® CD
Kolor ink jet pisač Xerox XJ6C
Cijena: 6.956.00 kn



DTK Computer

BLA BLA BLA BLA BLA BLA BLA BLA BLA BLA BLA BLA BLA BLA BLA BLA BLA
BLA BLA BLA BLA BLA BLA BLA BLA BLA BLA BLA BLA BLA BLA BLA BLA BLA
BLA BLA BLA BLA BLA BLA BLA BLA BLA BLA BLA BLA BLA BLA BLA BLA BLA
BLA BLA BLA BLA BLA BLA BLA
BLA BLA BLA BLA BLA BLA BLA BLA BLA BLA BLA BLA BLA BLA BLA BLA BLA
BLA BLA BLA BLA BLA BLA BLA BLA BLA BLA BLA BLA BLA BLA BLA BLA BLA
BLA BLA BLA BLA BLA BLA BLA BLA BLA BLA BLA BLA BLA BLA BLA BLA BLA
BLA BLA BLA

BLA BLA BLA

BLA BLA BLA BLA BLA BLA BLA BLA BLA BLA BLA BLA BLA BLA BLA BLA BLA
BLA BLA BLA BLA BLA BLA BLA BLA BLA BLA BLA BLA BLA BLA BLA BLA BLA
BLA BLA BLA BLA BLA BLA BLA BLA BLA BLA BLA BLA BLA BLA BLA
BLA BLA BLA BLA

BLA BLA BLA

Uzimajući u obzir Vaše trenutne i buduće potrebe Senso će Vam pomoći izabrati računalo baš za Vas; želite možda organizirati kućni budžet, pomoći djeci u učenju, završiti započeti posao, spojiti se s uredom, pročitati poštu ili se samo zabaviti uz putovanja, igre, ljubav...

SENSO.01/38.22.555

BLA BLA BLA BLA BLA BLA BLA BLA BLA BLA BLA BLA BLA BLA BLA BLA BLA
BLA BLA BLA BLA BLA BLA BLA BLA BLA BLA BLA

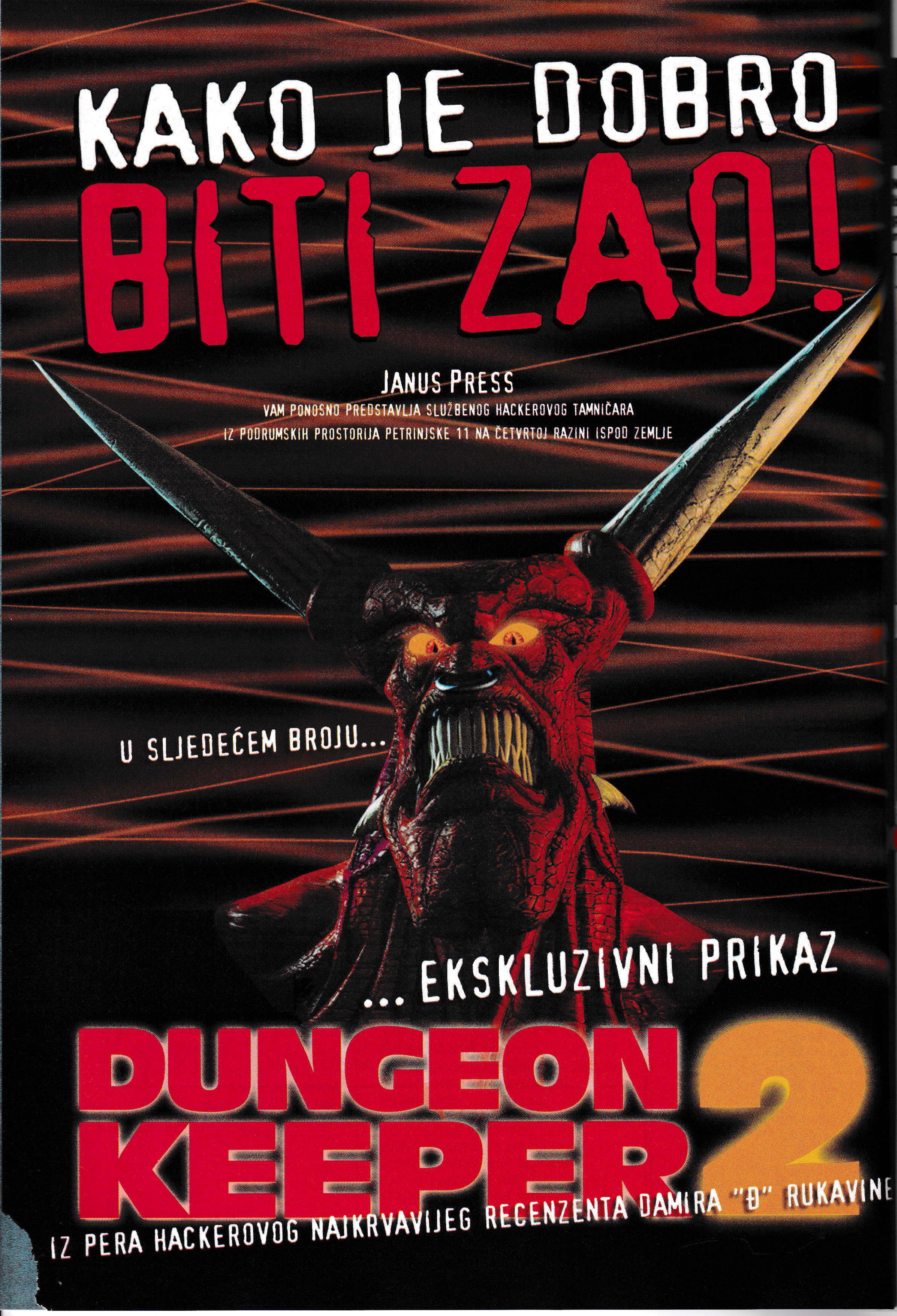
BLA

BLA BLA BLA BLA BLA BLA BLA BLA BLA BLA BLA BLA BLA BLA BLA BLA BLA
BLA BLA BLA BLA BLA BLA BLA BLA BLA BLA BLA BLA BLA BLA BLA BLA BLA
BLA BLA BLA BLA BLA BLA BLA BLA BLA BLA BLA BLA BLA BLA BLA
BLA BLA BLA BLA BLA BLA BLA BLA BLA BLA BLA BLA BLA BLA BLA BLA
BLA BLA BLA BLA BLA BLA BLA BLA BLA BLA BLA BLA

BLA

SENSO

Tel/Fax: 01 38.22.555
Kranjčevićeva 54, Zagreb
e-mail: senso@senso.hr
Umag-Unisoft: 052 74.27.76
Pula: 052 58.08.98
Krk: 051 22.18.58
Dubrovnik: 020 42.32.33


KAKO JE DOBRO
BITI ZAO!
JANUS PRESS
VAM PONOSNO PREDSTAVLJA SLUŽBENOG HACKEROVOG TAMNIČARA
IZ PODRUMSKIH PROSTORIJA PETRINJSKE 11 NA ČETVRTOJ RAZINI ISPOD ZEMLJE
U SLJEDEĆEM BROJU...
...EKSKLUZIVNI PRIKAZ
DUNGEON KEEPER 2
IZ PERA HACKEROVOG NAJKRVAVIJEG RECENZENTA DAMIRA "Đ" RUKAVINE

RECENZIJE

Kao što smo i najavili u prošlom broju, Hacker vam donosi ekskluzivnu recenziju Aliens vs Predatora rađenu na temelju tzv. build inačice koju smo dobili izravno od programerskog tima. Vjerujemo da ste već odigrali sva tri demoa sa naših CD-ova i pročitali razne "ekskluzivne recenzije" spomenutih demoa pa stoga mislimo da će vas posebno obradovati jedina prava recenzija Aliens vs. Predatora u Hrvatskoj.

	2/99	1/99	Ime igre	Platforme
–	1	-	**Ridge Racer Type 4** NAMCO/SONY	PSX
▼	2	1	**Championship Manager 3** EIDOS	PC/PSX/N64
▲	3	4	**FIFA '99** EA SPORTS	GC/PSX
▼	4	3	**Metal Gear Solid** KONAMI	PC/PSX
▼	5	2	**The Rugrats** THQ	N64/PSX
▼	6	5	**Tomb Raider 2** PLATINUM/EIDOS	PC/PSX/AC
▼	7	6	**Grand Theft Auto** PLATINUM/TAKE 2	PC
–	8	8	**TOCA 2 Touring Cars** CODEMASTERS	PC/PSX
▼	9	7	**A Bug's Life** DISNEY/SONY	PC/N64
–	10	-	**Crash Bandicoot 2** PLATINUM/SONY	PC/PSX

RECENZIJE



PLAYSTATION

1	-	**Ridge Racer Type 4** NAMCO/SONY
2	1	**Metal Gear Solid** KONAMI
3	2	**The Rugrats** THQ
4	6	**FIFA '99** EA SPORTS
5	4	**UEFA Champ. League '98/'99** EIDOS

NINTENDO 64

1	1	**FIFA '99** EA SPORTS
2	2	**Zelda: Ocarina of Time** NINTENDO
3	4	**Star Wars: Rogue Squadron** NINTENDO
4	3	**South Park** ACCLAIM
5	7	**Beetle Adventure Racing** EA

PC CD-ROM

1	1	**Championship Manager 3** EIDOS
2	2	**Civilization: Call To Power** ACTIVISION
3	4	**Star Wars: X-Wing Alliance** LUCASARTS
4	3	**TOCA 2 Touring Cars** CODEMASTERS
5	5	**Rollercoaster Tycoon** MICROPROSE

TKO SMO MI?

Redakciju Hackera čini uigrani tim mladih (i onih koji se tako osjećaju) entuzijasta i igrača od glave do pete koji svaki mjesec nose odgovorni teret ispunjavanja deadlineova za urednika, koji opet nosi odgovornost ispunjavanja tiskarskih rokova za poslodavca. Predstavljamo vam ljude koji već četiri godine stvaraju ovaj časopis...



CHRIS
[illegible] najboljeg časopisa za [illegible]. Čovjek s tisuću i jednom [illegible]. Uvijek kriv i odgovoran [illegible]. Usprkos pressingu, Chris [illegible] obveze izvršava s iznimnim [illegible] i odgovornošću. [illegible] filmove i PlayStation.



KREŠIMIR LAUŠ
Uvijek razočaran (pre)brzim zastarijevanjem PC tehnologije, Krešo u posljednje vrijeme previše psuje i prigovara, no to se ovaj mjesec nije odrazilo na njegove litrarne sposobnosti koje je ponovo dokazao vrsnim recenzijama.



DAMIR "Đ" RUKAVINA
Kontroverzni Damir Rukavina je raspalio "narodne mase" svojom ocjenom Starcrafta od 80% pri kojoj još uvijek, kako kaže, ostaje. Kao što se moglo naslutiti, reakcije "širokih narodnih masa" na njegovu recenziju Brood Warsa su još žešće.



MISLAV MATAIJA
Mali Mislav, kako ga od milja zovu iskusni redakcijski štakori, nastoji uvijek biti prema svima ljubazan i tipični je dečko kakvog bi svaka majka voljela imati u susjedstvu. Brije po avanturama i voli se slikati.



KRISTINA JEREN
Ljubiteljica dobre obleke, tamnih naočala i dobre mjuze, Hackerova ljepša polovica voli živjeti život u stilu. Inače, Kristina nije u nikakvim rodbinskim ili ljubavnim vezama s glavnim urednikom.



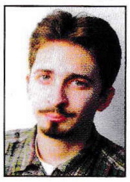
IGOR "LEO" DUIĆ
Igor i dalje uživa zatrpan gomilom Thrustmasterovih igraćih palica. U međuvremenu, otkrio je da mogu poslužiti i za razne druge užitke, a kao i ostatak redakcije - i Dujkan se je "ponovio" sa Sonyjevom sivom kutijicom za interaktivnu zabavu.



DARIO "X" RAKOVAC
Ljubitelj svih misterija i fantazija, bez obzira je li riječ o X-Filesima, Star Warsima ili Star Treku, Dario je sagradio ime svojim "poslovično odličnim" recenzijama.



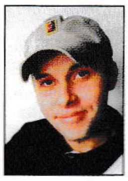
PATRIK "DVD" [illegible]
[illegible] smisao za praktično i [illegible] da rastavi svaki komad [illegible] koji mu dođe u ruke su [illegible] uređivanje svih "[illegible]" rubrika u Hackeru.



BERISLAV "BERO" JOZIĆ
Bero, šef PlayStationa u Hackeru, oduševljen je trenutačnom ponudom PSX naslova koje mu hrvatski dućani softvera posuđuju na recenziranje. I neka netko kaže da je nama u Hackeru teško :)



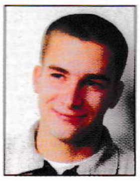
ALAN "NAPOLEON" GRAF
Alan sebe najbolje vidi u ulozi velikog stratega i spreman je graknuti na urednika ako mjesečno ne dobije neku pravu strategije u ruke.



MIROSLAV "MIRO" PULJIZ
Miro je veliki ljubitelj sportskih simulacija kojih, istina, u posljednje vrijeme baš i nema previše. Najviše voli simulacije zimskih sportova, a redovito sa svojom škvadrom "visi" na FIFA-i.



DAMIR ĐUROVIĆ
Damir je odgovoran za izvrstnu informativnu sekciju Novosti. Naš Sherlock Holmes voli neprimjetno šnjofkati redakcijskim prostorijama tragajući za mogućim skandalima koje bi prodao visokotiražnim dnevnim listovima i tako se obogatio.

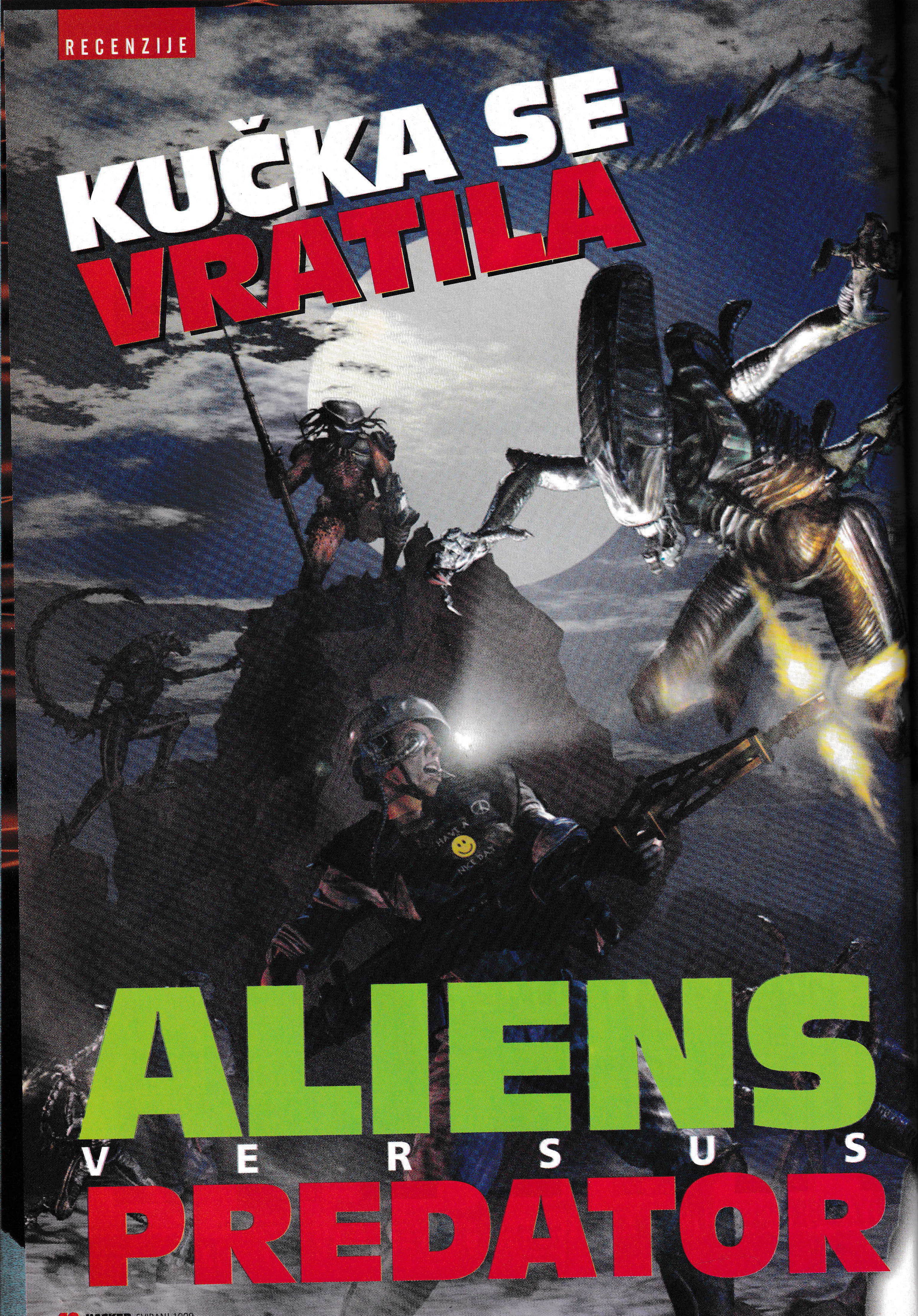


HRVOJE HERCEG
Nedavno unovačen, Hrvoje je vlasnik PSX-a i u milosti i nemilosti Bere koji mu daje PSX recenzije. Srećom, Hrvoje je u časopisu "PSX" znatno povećao svoj stvaralački opus.



MARIO BOŠNJAK
Izgleda da Mario voli brze aute (i lijepe žene) jer je i u ovom broju dobio na testiranje taj žanr igara. Nakon početnog razdoblja, Mario je uistinu zaslužio da postane stalnim članom naše ekipe.

KUČKA SE VRATILA



ALIENS VERSUS PREDATOR

OVAJ PUT NEĆETE POBJEĆI

PIŠE **Krešimir Lauš**

INFO	
[illegible]	Rebellion
[illegible]	FOX intearctive
[illegible]	P166, 32MB
[illegible]	P2/266, Riva TNT
[illegible]	Direct 3D
[illegible]	LAN, modem, Internet, split-screen
[illegible]	PC

ALTERNATIVNO

ALTERNATIVA?

[illegible] alternativa, kupite jednu dobijete tri. [illegible]

U svijetu informatičkih igara jedna se tvrdnja dosad uglavnom pokazivala točnom, a glasi: izrada igara po filmskih licencama rezultira potpunim i totalnim promašajem!

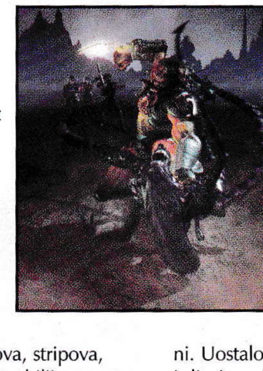
Vjerujem da ovu tvrdnju nije potrebno dodatno argumentirati jer smo se dosad već svi uvjerili da u takvim igrama, osim licenciranog naslova i eventualne filmske glazbe, sve ostalo spada u kategoriju "ubij bože". No kako ja ne bih htio da me proglase nepismenom neznalicom, moram se odmah ograditi i spomenuti fenomenalni i vjerno preneseni Star Wars svijet u digitalni oblik, čiju uspješnu konverziju uglavnom imamo zahvaliti tome što su autori Star Wars igara ljudi koji potječu iz matične kompanije odgovorne i za filmove. Govore li vam nazivi LucasFilm i LucasArts nešto o tome?

Kao što ćete vidjeti i na primjeru AvP-a, čini se da je osnova uspjeha igre rađene po filmu upravo čvrsta povezanost s kompanijom iz koje potječe cijela franšiza. No bez obzira na te svijetle iznimke, promašaji poput Top Guna, Star Trek serijala i mnogih drugih ne blijede iz sjećanja. Ono za čim su igrači oduvijek žudjeli - osjetiti KAKO je to biti Maverick i napucavati se u F- petnaestici ili KAKO je to upravljati moćnim federacijskim brodom u svoj njegovoj veličini i slavi - redovito im je bilo uskraćeno. Bio im je ponuđen tek izglancani i napirlitani kostur, a igrivost, imerzivnost i atmosferičnost su se krile negdje u ormaru. Takva je sudbina, barem do sada, pratila i sve pokušaje repliciranja bjesomučne i stravične borbe s prokletim kukcima iz dubokog svemira, alienima. Još se sjećam patetičnog poluproizvoda Alien Trilogy, koji je za Sony standarde još i bio nešto, ali je u PC inačici izgubio i ono malo čari i uvjerljivosti koje je sadržavao. Neću sada govoriti o njegovom retardiranom AI-u, promašenoj grafici i neautentičnom zvuku... Osim Trilogyja, i prije je bilo igara alienske tematike, ali je, vjerujem, većina Hackerovih čitatelja premlada da bi ih se sjećala. Čovjek se nakon svega ne može ne zapitati kakvo se to prokletstvo nadvilo nad svim tim silnim programerima i zamračilo im um te su svi njihovi pokušaji izrade pristojne igre utemeljene na filmu završili neuspjehom? Dio odgovora vjerojatno leži u činjenici da je većina licenciranih igara imperativno morala izaći kada i film jer - ako bi mnogo kasnila za kinopremijerom ili videopremijerom, smatralo se da cijela stvar ne bi imala smisla. U doba kada se na izlazak igre čeka i po dvije- tri godine (Daikatana, Tiberium Sun), jasno je kakav utjecaj na izdavače ima vremenska komponenta. Osim toga, kojiput se znalo dogoditi da se potpuno promaši žanr igara koji bi najbolje odgovarao filmskim temama. No stvar s AvP-om je prilično jasna: nema tog žanra koji bi bolje dočarao grozote iz Aliena ili Predatora i neugodne popratne pojave što ih ti "crtići" uzrokuju (trnci po leđima, stezanje želuca, hladno znojenje) od pucačine iz prvoga lica! Sjetimo se i toga da je izdavač AvP-a nitko drugi doli FOX Interactive te je potpuno jasno da ova igra nikako ne može i ne smije biti flop! Dragi moji, Alien vs Predator ne



▲ **Za razliku od bezveznih recenzija demoa AvP-a koji se mogu skinuti s Interneta (ili instalirati sa posljednja tri Hack CD-a), naša redakcija se može pohvaliti da je prije svih ostalih časopisa u Hrvatskoj dobila tzv. build inačicu kojom se ne mogu pohvaliti niti određeni najdeblji i najprodavaniji časopisi u svjetskim razmjerima.**

da nije nije flop, nego je tako izvanredan, uvjerljiv i originalan da će vam potpuno promijeniti percepciju FPP pucačina i natjerati vas da iz videoteke posudite sve "A" i "P" filmove koje ćete gledate i gledati sve dok iscrpljeni ne padnete u blaženu nesvijest! Ono što je za druge film-igra prerade bila unaprijed donesena presuda (sama licenca filma) ovdje je pravi blagoslov. Naime, svi drugi FPP-ovi moraju iz temelja izmišljati svoj virtualni svijet, koji nam se može ili ne mora svidjeti, dok AvP egzistira u toliko detaljno razrađenoj franšizi koju svi MORAJU poznavati i obožavati. Uostalom, tko nakon svih tih filmova, stripova, crtića i popratnih memorabilija poput majica, bedževa itd. nije zavolio portretiranu bratiju? Stoga AvP vodi već u startu, a svojim daljnjim kvalitetama jamči da trku neće izgubiti. Uostalom, konačno ćete ZNATI kako je to biti uplašeni marinac koji se u krvi lica svog probija kroz alienima infestirane hodnike boreći se za goli život. Konačno ćete ČUTI uplašene krikove nevinih civila koji će paralizirani strahom nemoćno promatrati kako iz vašeg ždrijela izbija još jedno i proždire im mozgove. Konačno ćete VIDJETI očima predatora dok cloackani budete vrebali svoju lovinu! Napokon ćete spoznati odgovor na vječno pitanje "Tko bi pobjedio da se sretnu...?" jer vam Alien vs Predator sve to omogućava na jedinstven način - stavljajući vas u uloge svih triju navedenij zvijeri u jednoj jedinoj igri.



Asocijacije o promjeni skina ovdje ne vrijede jer igranje s marincem, predatorom ili alienom poprima potpuno različite dimenzije te se ne možete oteti dojmu da, plativši jedno dobivate trostruko! Svaki lik, osim što ima specifične tjelesne karakteristike i oružja, zahtijeva i potpuno drugačiju filozofiju igranja. Kao što ćete vidjeti, marinac je najstandardniji, na nj se najlakše priviknuti jer će svi on-line Kvejk veterani u njemu prepoznati sebe. Predator je već drugačija biljka, igranje s njim u većoj mjeri sliči na lov pa će skrovito šuljanje i precizni pogoci biti njegovo glavno oružje. Alien je pak nešto neviđeno, ali ćete sve o njemu saznati tek na posljednjim stranicama recenzije. He he, šlag uvijek ide na kraju! Zbog svega toga, odlučili smo vam svaku vrstu posebno opisati i dočarati da biste saznali sve najbolje iz marinac, predator i alien svijeta! Prije toga moramo spomenuti priču iako ona ovdje nije glavni lajt motiv niti se inzistira na njenoj dubini. Uostalom, evo što kaže producent i dizajner AvP-a David Stalker: " Kroz sve specifične nivoe struji priča koju likovi moraju pratiti, ali ona nije u središtu našeg fokusa. Postoji hrpa filmova, knjiga, stripova koji pričaju priču o tim stvorovima. Ono čemu smo se mi željeli najviše približiti je kako je to biti jedan od tih karaktera u tom svijetu."

Da razjasnimo, iako su Alien i Predator filmovi različiti proizvodi koji se na filmskom platnu nisu nikada tematski dodirivali, kasnijim su razvojem AP univerzuma oni sretno "spareni". Naime, u brojnim stripovima, novelama i ostalim sitnicama koje prate blockbustere ovakvoga kalibra zbog svojih koncepcijskih sličnosti "kukac" i "siledžija" spojeni su u jedan svijet. Nevjerojatno je koliko si te zvijeri pašu te je skoro nepojmljivo da se nikada nisu zajedno pojavile u kinu. Digitalni oblik, srećom, ne pati od takvih ograničenja pa se kroz igru proteže klasična priča o arogantnoj ljudskoj kolonizaciji dubokog svemira koja uskoro biva ugrožena i neugodno iznenađena činjenicom da u njemu nije sama. Posebne priče za svaki lik nisu čvrsto povezane, nego se tek povremeno preklapaju. Krenimo s marincem. ▶▶

MARINAC



Kraljica majka...Nešto se proljepšala pod stare dane



Ovog tipa se sigurno sjećate iz film

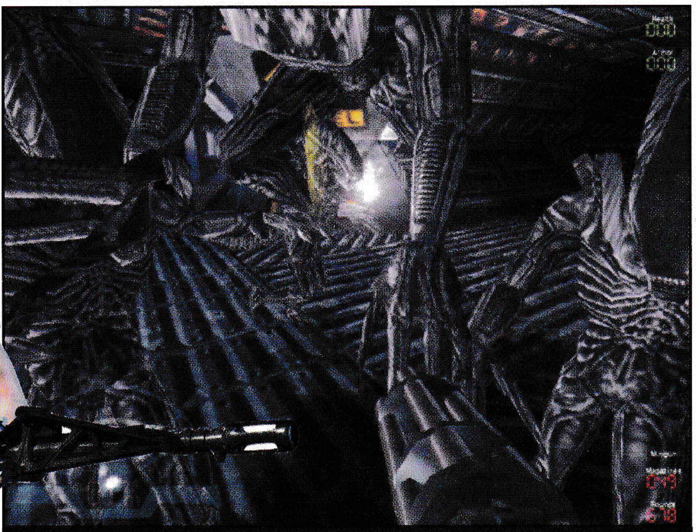


Od ovih bi se mogao napraviti dobar uma za špagete



Particle sustavi dima, ni bez njih se ne može



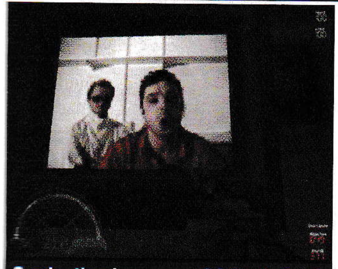


U birtiji kod "Ljutog aliena" uvijek je živo i veselo

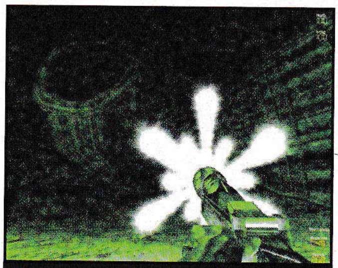
KAO marinac, svoju golgotu započinjete u ljudskoj kolonijalnoj bazi koja se bavi istraživanjem aliena. Čudo nečuveno: alieni uskoro pobjegnu iz "pritvora" i počnu se množiti po stanici, a vama je na pameti samo evakuacija s okuženog planeta. Eh, toliko o scenariju. Što reći o marincu, osim da je čovjek kao i svaki čovjek sazdan od krvi i mesa. Svojoj ljudskoj konstituciji ima zahvaliti na ograničenoj brzini i malom doskoku, a ni izdržljivost mu nije jača strana. Pad s malo veće visine bit će najzorniji dokaz njegovih fizičkih "kvaliteta". Mekano ljudsko tkivo ne pomaže mu ni pri odbijanju napada pa će ga par alienskih zamaha repom ili dva-tri predatorska izboja s leđnog topa stajati glave. No, njegovom opstanku pridonosi to što je oružjima i tehnološkim spravicama daleko najopremljeniji od svih. Cijela paleta filmskih (i nekih dodanih) pucaljki omogućit će mu preživljavanje u neprijateljskom okruženju. Standardna pulsna puška, koja je debitirala u Alienu2, zvuči, izgleda i djeluje baš kao ona filmska pa će sva dječaka maštanja o oružju snova konačno biti utažena. Dodajmo tome i smartgun (Remeber Vasquez!), bacač plamena, bacač raketa, bazuku i minigun i fešta je zajamčena. Osim borbenog arsenala, prašinaru će dobro doći i infracrvena kamera koja će po načelu pojačavanja svjetla omogućiti kretanje u tamnim prostorima. Dodatno osvjetljavanje mračnih hodnika moguće je i uporabom flarea, čija će jeziva svjetlost nadomjestiti ograničeni ljudski vid. No, igračka koja će vas najviše impresionirati je detektor pokreta, koji je u cijelosti vjeran svom filmskom izvorniku. Hladne bijele točkice nervozno će nagovještavati aliensku nazočnost, a čak je i poznati kliktajući zvuk tih beštija sablasno autentičan pa odmah priziva neka napeta sjećanja i osjećaj straha. Nije ni čudo jer kad vam se točkice na senzoru približe, vrijeme je za frenetičnu, napetu i stravičnu borbu kakva na PC-ju još nije viđena! Kada prvi put spazite aliena, olako ćete zapucati u njegovom smjeru, a već nakon pola sekunde shvatiti da vam je skočio na glavu i počeo sa sjeckanjem. Smrt, počinjete nivo iz početka. Drugi put bit ćete oprezniji pa ćete gada puniti olovom iz veće daljine, a on će odjednom netragom nestati... Metalnosiva mrlja pokreta na stropu



Stani buraz, ljudi smo, dogovorit ćemo se



O ovim tipovima vam ovisi život. Pokoj vam duši



Ne, ovo nismo skinuli sa zelenog monitora, to je marinčev enhanced vision mode

NICE FLY FOR A WHITE GUY

Bože moj, što ćemo izdvojiti kod marinca nego njegova hi-tech oružja kojima se diči. Pasite, dakle, okice i zamišljajte kako sve to djeluje u akciji. Inače, većina sprava potječe iz filma, dok su neke originalne autorske kreacije.



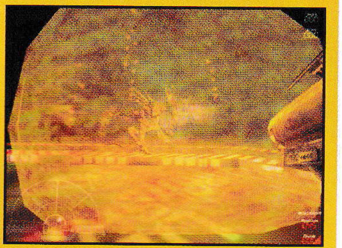
▲ Smartgun



▲ Flamethrower



▲ Grenade launcher



▲ SADAR



▲ Pulse rifle



▲ Minigun

"Nadiru, stalno nadiru, otkud dolazeeeeargh !"

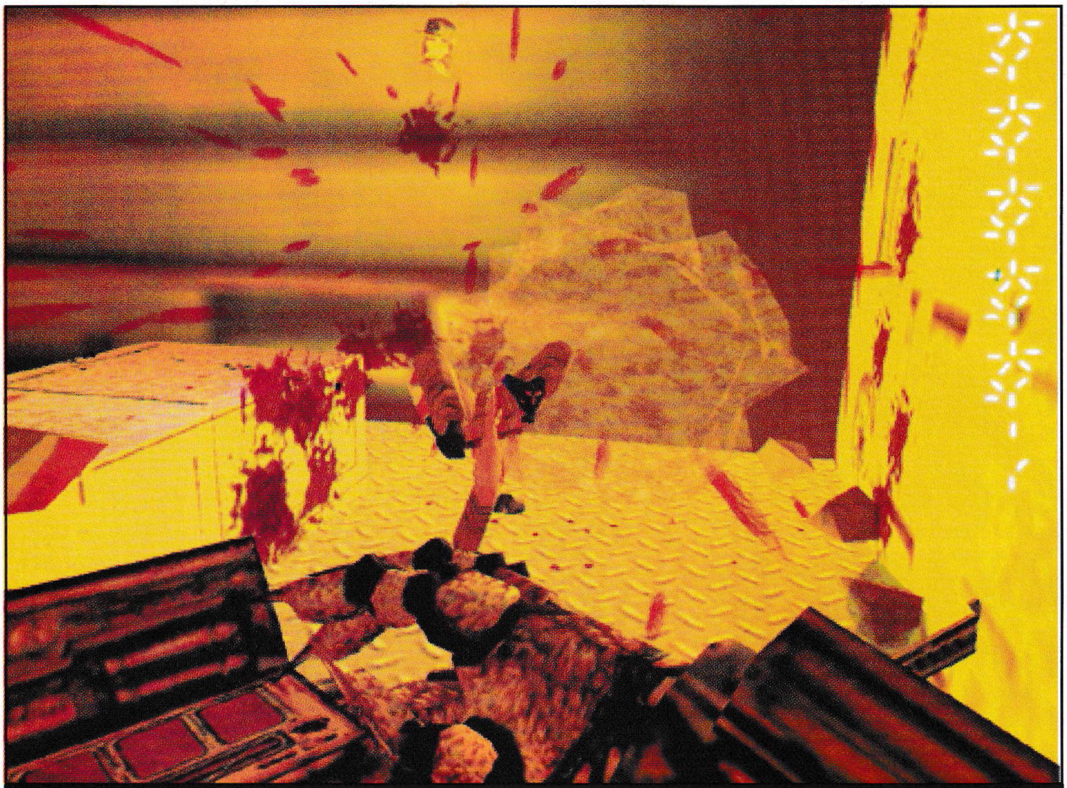
Iznad vas i oštri zubi iz kojih se cijedi sluz bit će posljednje što ćete vidjeti. Smrt, nivo počinjete iz početka. Opa, shvatili ste, beštije su strahovito brze i penju se po zidu pa ćete morati izvježbati reflekse da biste im pokazati tko zadnji kvači. Nakon desetak metara hodnika i još toliko potamanjenih aliena odlučiste se zatvoriti u jednu sobu i ondje se malo odmoriti. Dosta odmora, vrijeme je da se kreeeneeee! Otvorivši vrata, pred vama se otkriva prelijepa scena: grupa od pet-šest aliena strpljivo vas čeka s druge strane pjevajući: "Iznenađenje! Sretan ti smrtni dan..." Završivši s pjevanjem, nestrpljivo počinju s večerom, a glavno jelo ste - vi. Smrt, nivo iz početka. Sad vam je stvarno dosta, a i pokupili ste bacač plamena! S mržnjom u očima, kurite prvog koji vam naleti na plavi jezičac, no smiješak s vašeg hladnog lica ubrzo nestaje u komešanju vatre i krvi koja vas najednom obuzima. Da, nije odmah otegnuo exoskeletne papke, nego je zapaljen skočio na vašu facu i trajno je uneredio. Smrt, ah, znate već... Vjerujte mi, ništa od ovoga nisam izmislio koliko god to nevjerojatno zvučalo! Ovakve scene bit će redovite poslastice tijekom igranja s marincem jer je umjetna inteligencija aliena (i predatora koje srećete tek pri kraju) tako kompleksna i nepredvidljiva kao da radi po načelu kaosa. Nijedan neprijatelj nije skriptiran, a ni nakon uzastopnog prelaženja nivoa nećete znati gdje se mrcine kriju. Činjenica da se beštije kreću u pune tri dimenzije (penju se po stropu i zidovima) samo pridonosi iluziji gotovo ljudskog, asocijativno-nepredvidljivog ponašanja i odlučivanja. Osim toga, takva sloboda pokreta omogućava i nebrojene kombinacije u kojima se možete naći prilikom borbe s neprijateljem. Fascinantno! Osim ubitačno-inteligentnih zvijeri (koje love njuhom!), i sam okoliš pridonosi dojmu da zapravo igrate- FILM! Naime, ono što atmosferu višestruko potencira je grafika, preciznije, igra svjetla i sjene koja nije postignuta nekim neviđenim grafičkim efektima, nego vrlo stručnom i umjesnom uporabom sada već uobičajenog gfx trika, dinamičnog osvjetljenja. Iako se sličan efekt rabi u gotovo svim novijim FPP-ima (sjetite se samo Unreala i Half-Lifea), nijedna ga igra još nije uspjela iskoristiti na ovako racionalan i uvjerljiv način. Svjetla stalno plešu svoj ples, pale se i gase, mijenjaju intenzitet i boju pa sve skupa ponekad izgleda bolje nego na platnu. No, najbitnija posljedica ove igre živaca, uz navedenu kaotičnu borbu, je eksploatacija već dugo zaboravljenog igraćeg elementa koji se zove: strah!!! Osobno se ne sjećam kada me je neka igra dobrano prodrmala i uvukla mi strah u kosti ma kako sama tematika bila jeziva. Ni deset zombija ni dvadeset čudovišta ne može vam priuštiti jezu kakvu će vam priuštiti siktanje samo jednog aliena, a da ne govorimo o situaciji kada se na vas zaleti njih desetak. Bjesomučni pokreti miša i traženje mete, popraćeni kolanjem adrenalina i ubrzanim ritmom bila, pratit će vas tijekom cijele igre. Ni u tišini nećete naći smiraj jer ćete stalno iščekivati kad će iz mraka izletjeti ogavni stvor koji će vam jednim brzim i odlučnim pokretom odvojiti glavu od torza. Taj ljigavi osjećaj gađenja i jeze gotovo da graniči s arhetipskim strahom od zvijeri oštrih zuba koje su nas eonima vrebale iz mraka. Nije ni čudo što je ta emocija tako intenzivna jer su gotovo svi gledali prvog aliena u mlađim danima pa su im se u mozak zapekle informacije koje su se poslije pretvorile u neka neodređena, maglovita sjećanja koja su nas proganjala u snu. Još kad vam se prilijepi face hugger za glavu... Inače, marinčevi nivoi najbliži su FPP prosjeku, katkad klaustrofobični, katkad otvoreniji, s pravilnim konstrukcijama i hodnicima, a svojim "tipikalijama" poput oklopnih vozila, hangara, svemirskih brodova itd. najviše podsjećaju na scene iz Aliena 2. Stoga nisu previše FPP šablonizirani jer moraju dočaravati jedinstven AvP svijet u kojemu vrijede posebna pravila i jedinstvena atmosfera (ovdje valja naglasiti da su nivoi za svaki pojedini lik potpuno drugačiji, prilagođeni njihovim specifičnim osobinama). Borbena taktika je ipak nešto standardnija, ali stalno morate paziti jer nikada ne znate kada će i odakle doći smrt, a skupljanje dodatnog streljiva i medikitova bit će esencijalno jer se mecima nije pametno razbacivati. Jedan savjet za kraj: kada rascopate aliena u neposrednoj blizini, dajte petama vjetra jer je i kiselina iz njegovog trzajućeg tijela smrtonosna kao i on sam. Toliko o marincu, ovom ipak "najnormalnijem" protagonistu AvP svijeta, a sada bi bilo vrijeme za malčice perverznije stvorenje.



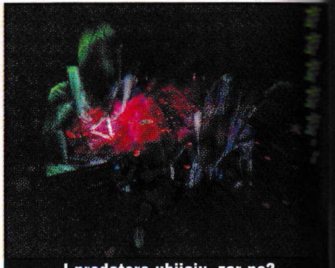
◀ Od ljubavi je izgubio glavu

MULTIPLAYER

Iako igru nismo zaigrali u multiplayer modu (rana build verzija), neka je svima na znanje da će ga AvP u cijelosti podržavati. Perspektive koje će se otvarati time što se možete međusobno tući sa svim trima rasama su nezamislive. Bit će svih mogućih načina igre, od deathmatcha, cooperative itd., a mi ne možemo čekati da to konačno iskušamo.



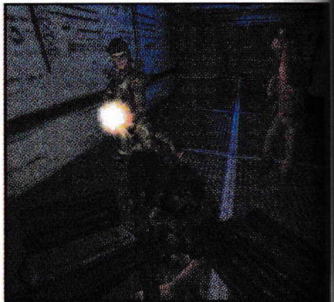
Spljšgljat!!! Dovoljno.



I predatore ubijaju, zar ne?



Predatorovo prevozno sredstvo kojim dolazi na vesele safarije



U paničnoj borbi marinac si je koknuo frenda. Fascinantno!

PREDATOR

PREdatori, u narodu poznatiji kao grabežljivci, bića su koja drže do sebe i svoje lovačke časti.

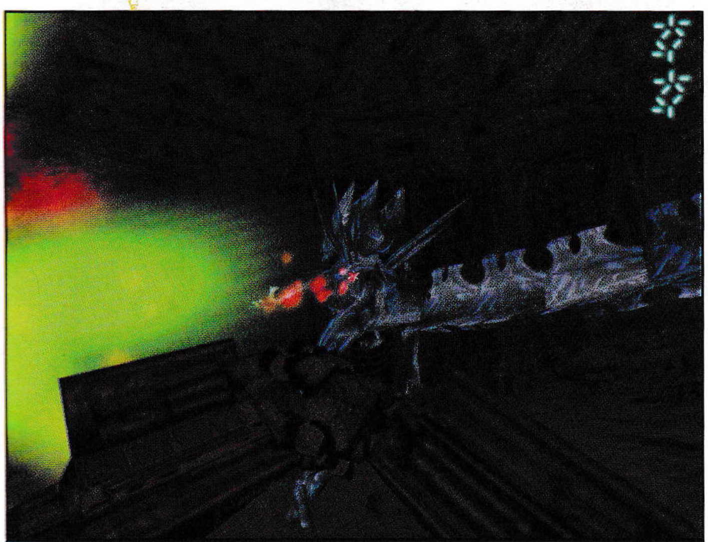
U neprekidnoj namjeri da pronađu i poraze najtvrdokorniju lovinu u poznatom svemiru, ove nabildane zvijeri ponajprije pamtimo iz dvaju filmova (u prvom je glumio i mišičavi austrijanac Arnold Gegenpeheleger ili tako nešto). Sjećate se, predatora je "glumio" nitko drugi doli Jean Cload Van Damm, ako se skakutanje po džungli i lamatanje ručicama, može nazvati glumom. Ajde, ni Scrhafenciger nije neki biser od glumca, štoviše, sama predatorova pojavnost uvelike je zasjenila Dopellguzzenovu ulogu u tom filmu. Gledateljima je svakako zanimljivije bilo promatrati grabežljivca i sve njegove esefične "gizmo" spravice među kojima se posebno isticao domišljato izveden cloacking uređaj koji je oko njega savijao svjetlo i tako mu smanjivao vidljivost. Inače, ne biste vjerovali, ali posljednjih je godina američka vojska teoretski počela smišljati sličan mehanizam koji bi se temeljio na složenom "odijelu" prepunom malih ekrana i kamera koje bi videoinformacije s prednje strane tijela slale ekranima sa stražnje strane i obrnuto te bi se tom igrom odraza postigla djelomična nevidljivost! Vratimo se mi grabežljivcu.



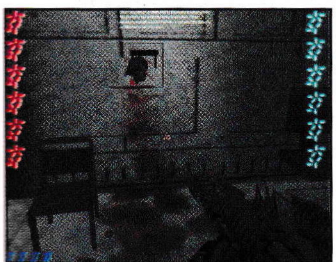
Cloackiranje dobro dođe za zbunjivanje priglupih marinaca

Osim cloackanja, svakako su bila efektna i predatorova oružja poput ramenog topa (ili kamena s ramena), koplja (pojavilo se tek u drugom filmu) i drugih, a nikako ne treba zaboraviti ni impresivna uprizorenja video-modova predatorova šljema. Sigurno se sjećate i specifičnog predatorovog pisma, zatim detalja poput izlječenja "autoinjekciranjem" poznatog ručnog kompjutora i sve sile drugih fora i štosova. A da, i prizor samouništenja je bio sladak. Nego, kako biste reagirali kada bih vam rekao da u AvP-u možete iskušati apsolutno sve predatorove igračke iz spomenutih filmova pa čak i neke nove? Ushićujuće? S pravom, jer sve vam to nudi AvP potpuno vas uživljavajući u ulogu lovca-ubojice ovog nadobudnog izvanzemaljca. Priča je vrlo jednostavna, a uglavnom se svodi na prodiranje u ljudski istraživački centar i tamanjenje svega što hoda ili puže. Sama fizička konstitucija predatoru daje veliku snagu i brzinu s mogućnošću doskoka s velikih visina. Grabežljivac je vrlo otporan na napade (najotporniji od svih), bilo one od ljudskih metaka ili od alienskih pandži, iako ni on nije besmrtan. No da bi kompenzirali njegovu snagu i izdržljivost, dizajneri su mu namijenili višestruko brojnije neprijatelje, što je dobro jer tako nikada neće nedostajati divljači za lov! No, naš manijak ne bazira svoju uspješnost samo na sirovoj snazi, nego i na svoj sili oružja koja kao pravi lovac ima uvijek uza se. Osim plazma pištolja i diska za bacanje, i sva ostala oružja i sprave dostupni ssu vam već na samom početku nivoa, tako da će biti zabavno od samog starta. No zbog posebnog kodeksa časti, predatori ne rabe tuđa oružja pa se nemojte nadati pušci koja je ostala iza obezglavljenog marinca.

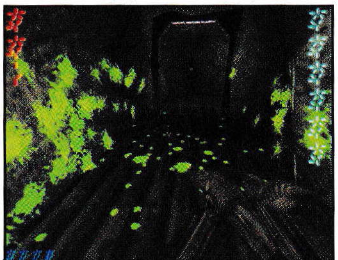




Bježi, kraljice majko, bježi!



Tko bi rekao da u tako maloj glavi ima tako puno krvi!?



Izbjegavajte nepotrebna krvarenja, jer vas i po krvi mogu naći!

Termalni mod aktiviran, meta eliminirana. Još samo da obrišem krv

Nema veze, "igračkica" neće manjkati. Osnovno "hladno oružje" za blisku borbu je "WristBlade", nožić koji se u praksi pokazao potpuno beskorisnim. Znatno uvjerljivije, ali i streljivom ograničeno je koplje koje pravilnom uporabom čini čuda. Naime, nanišanite li kopljem marinčevu (ili aliensku) ruku ili nogu, ostat će bez nje! Ako ga pogodite u glavu, ona će odletjeti zajedno s oštricom i zabiti se u desetak metara udaljeni zid, dok će iz "kastriranog" torza i dalje sukljati krv! Otfikarite li alienu rep (ovo vrijedi i kad igrate s marincem), pa čak i šapu, on će vas i dalje proganjati sve dok mu ne raznesete glavu ili ga isjeckate u komade. Stoga, očito je da je AvP prva igra u povijesti FPP-a koja pravilno simulira ozljede i sakaćenja određenih dijelova tijela. Dok je u prijašnjim igrama aktualan bio tek critical hit ili pogodak u glavu, dok se Sin hvalio tek sektorskim promjenama tekstura tijela, AvP po prvi put, donosi likove sastavljene od pravog, složenog skeleta. Svaki bitniji dio tijela poput podlaktice, nadlaktice, noge, stopala, glave ili aliensko-predatorske supstitucije navedenim je vjerno modeliran i hijerarhijski odsimuliran 3D objekt koji se može otkinuti od ostatka tijela i njime manipulirati u 3D prostoru. Prava je stoga šteta što leševi nestanu nakon nekoliko sekundi, ali nadajmo se da će doći neka zakrpa za to. Šteta je što neprijatelji umiru malo prebrzo (pogotovo dok ste predator), dovoljan je tek jedan ili dva izboja da se smiri marinca, dok je alienče nešto žilavije. Istina, smrt je brza i u pravome svijetu, a kako ste i vi ipak ranjivi, za predatora glavnu ulogu u preživljavanju, osim njegovog dosta moćnog oružja, igra i vještina, lukavost i skrivanje. Da, skrivanje, jer osim navedenih oružja i plasma pištolja (tipična energetska pucaljka), diska za bacanje (efektna ali nepraktična igračka) i plasma castera (vidi okvir), raspolažete tek s vlastitom dosjetljivošću. No dobro, na raspolaganju su vam još neke sitnice. Prva i svakako najkorisnija od njih je mogućnost skrivanja spomenutim cloacking poljem. Ograničenja cloakanja svejedno su tu - kad zapucate, polje se automatski gasi. Također, to energetsko polje ne stvara savršenu iluziju nevidljivosti pa ako se budete kretali preblizu neprijateljima, mogli bi vas spaziti. Treba li uopće reći da ljudi reagiraju i na zvuk, a alienima je ionako svejedno jer vas love ponajprije njuhom. Iako vam je na raspolaganju i injekcija za izlječenje, otežavajuća okolnost je da sve ove sprave i energetska oružja troše energiju, koja se vrlo sporo obnavlja jer se tek tu i tamo pronađe baterija koja je puni, stoga je element straha prisutan i kad igrate u predatorovoj ulozi - osim s ljudima i alienima, vodit ćete bitku i protiv samoga sebe. Stalno ćete paziti da ne potrošite previše energije i pritom, skriveni i uz snajpersku preciznost, napeto nišaniti nečiju tikvu.
Ako vas otkriju, ubrzo će nagrnuti sa svih strana a vama neće preostati ništa drugo doli paničnog bijega. Uz menagment raspoloživom energijom i poseban lovački način igranja, dodatnoj će specifičnosti predator moda doprinijeti i nivoi koji se dosta distanciraju od ostatka igre.

Da biste u cijelosti mogli iskoristiti predatorove osobine (brzinu, skok, snajpersko napucavanje), na raspolaganju su vam ogromni, otvoreni nivoi s uvjerljivim proporcijama koji se uglavnom odvijaju na površini planeta ili u velikim i prostranim podzemnim konstrukcijama. No, iako su golemi, nikako nisu dosadni i statični jer su, uostalom kao i ostatak igre, ispunjeni "suvenirima" i poznatim lokacijama iz filmova. Stoga će igranje s "luđakom" biti osvježavajući tuš nakon paničnog probijanja kroz ljepljive tunele marinac svijeta. Kada bismo govorili o taktici igranja s ovim likom, zbog njegovih brojnih videomodova, oružja i uređaja, ne bi nam bila dovoljna ni cijela stranica, pa o tome pročitajte nešto u jednom od idućih brojeva Hackera. U svakom slučaju, ako se odlučite za predatora, nagledat ćete se otrgnutih ljudskih udova, krvi po zidovima i unutarnjih organa, a u vama će se probuditi neki instikti i strasti za koje niste ni znali da su skriveni u vama. Ako ste već takva krvoločna beštija, zašto ne biste iskušali kako je to biti zvijer nad svim zvijerima, krvožedna kučka koja se vratila ljuća nego ikad i to s društvom!



Predatorski nivoi su najglomazniji i totalno neklaustrofobični



Oooo, kako ti je velik taj pištolj!



Zoomirana marinčeva glava. Neće mu više trebati

KILLING ME SOFTLY WITH THIS MODE

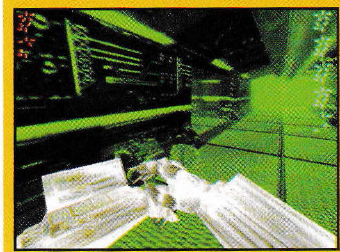
Posebno dopadljiv element igranja s predatorom je uporaba njegova višenamjenskog šljema. Osim što mu služi kao estetsko pomagalo (ajj što je ružžžan bez njeg!), omogućava mu zoom, koji je idealan za "snajperiranje", te četiri moda pogleda koji tu nisu bez veze nego služe svojoj svrsi. Standardni mod normalan je ljudski pogled, a pogodan je za situacije s dosta svjetla i lako uočljivim neprijateljima. Drugi, plavi mod, služi za lociranje ljudi koji se pri tom načinu gledanja očituju u termalnom spektru. Osim što je efektan, plavi pogled navodi vaš plazma caster tipičnim trokutićima koji se lociraju oko mete. Filmski! Treći, crveni mod, radi u načelu isto što i prethodni samo što služi za tamanjenje aliena, dok posljednji, zeleni, igra istu ulogu kao i ljudski pojačivač svjetla. Kada uza sve to rabite cloakiranje, osjećat ćete se nadmoćnim poput Boga, a na ljude i žohare ćete gledati kao na nemoćne bijednike. Ipak, za pravilnu uporabu svih ovih ljepota potrebno je dosta prčkanja po tipkovnici, a to u žaru borbe zna biti prilično nezgodno.



▲ Plavi mod, sa svojim out of movie lockiranjem ljudske divljači



▲ Crveni mod pogodan je za aliene jer se u njemu ističu njihove uočljive boje



▲ Za tamne hodnike, zeleni mod će biti esencijalan alat



▲ Za ovoga će uskoro reći da je umro nakon kratke i teške bolesti

ALIEN

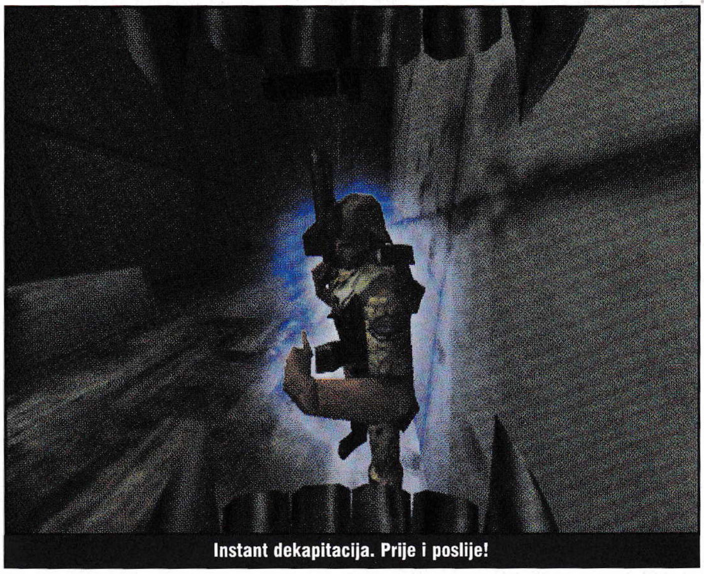


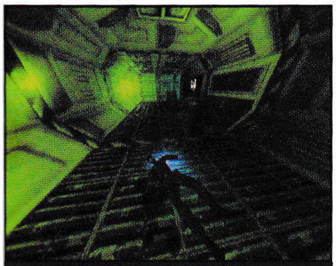
JOJ, majko mila, ovo smo svi čekali! Znate, radost je tamaniti ove zvijeri, ali je nešto posve drugo biti jedna od njih.

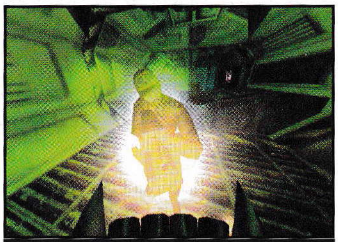
Nijedan film, nijedna knjiga ili strip nisu nam nikada dočarali kako je to gledati očima ove zvijeri. Alieni su bili tek topovsko meso koje je ginulo u nemjerljivim brojkama te uporno i dalje naviralo iz svakog mračnog kutka ili skrovite pukotine. Nešto ozbiljniji i personificiraniji pripadnici alienske vrste bili su tek neki veći primjerci i obavezna Kraljica (sve njih ćete susresti igrate li kao marinac), ali tipični alien pripravnik uglavnom je izvlačio deblji kraj. No vrijeme je da se stvari malo promjene - zaigrate li s ovim zlim kukcem iz dubokog svemira, sve će se postaviti u potpuno drugačiju perspektivu. Kao i ostale rase, i ova ima svoju priču, koja je prilično jednostavna ali zato višestruko opakija od drugih. Naime, ljudska su njuškala prodrla u vaš hram pa ih, razumljivo, treba kazniti smrću, a ako se usput probijete do njihovog orbitalnog broda i krenete put Zemlje, još bolje. Ostatak priče, koja bi obavezno sadržavala grupno razmnažanje ludih žora i "globalocid" terrana, neću vam otkriti, pustit ću vašoj mašti na volju. Fino. Glede alienskih fizičkih osobina, jasno je da je on iznimno brz i agilan, sposoban za daleke doskoke i različite akrobacije, ali čistu rapidnost njegova kretanja si jednostavno ne možete zamisliti. Gledajte na to kao na hibrid između trke i FPP pucačine jer je alien tako okretan i brz da će vam kretanje u početku zadavati velike muke (vidi okvir). No, prednost brzine očitovat će se u situacijama gdje ćete u svega pola sekunde biti u stanju zaskočiti i izmasakrirati marinca udaljenog desetak metara! No, to je tek dio priče jer, kao što i dolikuje, alien se može kretati po zidovima i stropu. Štoviše, puzanje po bilo kojoj površini bilo kojeg kuta i dimenzija neće biti nikakav problem. Ako ovo ne smatrate impresivnim i inovativnim, s vama nešto ozbiljno ne štima. Pentranje po zidovima najbliže je perspektivi muhe, a takav će način kretanja od igrača zahtijevati određenu dozu privikavanja jer, osim što se treba stalno orijentirati, puzanje će biti nužno ako želi preživjeti prvi nivo. Da pojasnim, frontalno nalijetanje na teško naoružanog marinca ili predatora bilo bi ravno samoubojstvu, no tiho šuljanje po stropu i potpuna nesvjesnost plijena o vašoj nazočnosti bit će i te kako efektan način pripremanja završnog udarca s visine. Tada ostaje tek odabir metode egzekucije: kandžama, repom ili čeljustima. Jest, alieni ne rabe nikakve tehnološke spravice jer su oni sami zapravo najsavršenija biološka oružja. Najjednostavniji je napad kandžama koji je usto i prilično riskantan jer se plijenu morate dosta približiti. Nešto dalekometniji je udarac repom, čiju snagu zamaha možete povećati dužim pritiskom na tipku. Svakako je najefektniji ugriz dodatnim ustima koja izranjaju iz glavne čeljusti. Svako pismen zna o čemu govorim jer vjerujem da je kadar kad alien rabi ovo svoje "oruđe" jedan od najpoznatijih u povijesti filma. No, osim što je iznimno "mastan", ovaj potez je i višestruko koristan. Naime, osim trenutačnog rješavanja smetala, kušanje toplog mozga jedini je način obnavljanja vaše energije. Boljem zdravlju pridonosi i komadanje leševa, no kako oni brzo nestaju, to vam neće pričinjavati neki veći užitak. Faktor zabave leži u samom masakriranju jer ćete u ljudskim instalacijama, osim različito naoružanih marinaca, susretati i nevine civile. Njihovom cviljenju i zapomaganju bit će teško odoljeti pa će najbolje rješenje biti u trajnom hlađenju nesretnih budala. Prave sadiste posebno će obradovati aliensko siktanje kojim će ionako unezvjerene jadnike dovoditi do ludila! Sve u svemu, igra mačke i miša u svom najperverznijem obliku. Osim biooružja, u lovu će vam od pomoći biti i navigacijski pogled za osvjetljavanje mraka, ali za samo ubijanje ćete se služiti onim lovačkim. U tom modu perspektiva slike je prilično distorzirana i pritom podsjeća na pogled očima kakvog gmaza jer je cijela slika širokokutna i konveksno udubljena. Širokom vidnom polju dodane su i eterične izmaglice oko svakog živog stvora koje predstavljaju feromonske mirise pomoću kojih alien lovi. Stoga nikakva tama neće skriti ljudske bezbožnike ni predatorske safari huntere. Kad smo već kod predatora, treba naglasiti da su oni malo tvrđi orah koji treba razbiti taktiziranjem i brzim "udari i bježi" naletima prije nego što otvore svoju srž vašem "uspavlju-



Ovaj očito ima zeznutu dioptriju pošto puca u potpuno krivom smjeru. Ili me se možda malo preplašio?


Instant dekapitacija. Prije i poslije!


Mislim da ti nešto fali


Ništa strašno, ovo je samo brodski zubar. Daj da ti vidim mandule, reče on

jućem" ugrizu. Sreća je što ih u alienskoj kampanji nema previše. No da ne bi bilo zabune, ni alien nije savršen stvor zbog svog nikakvog oklopa i male tolerancije za metke i vatru. Ako ničeg drugog, svi se bojimo vatre. Premda su nivoi i dalje totalno atmosferično-zastrašujući, prepuni uskih cijevi i prolaza kroz koje se možete pentrati, ubrzo ćete uvidjeti da su oni sredstvo zadavanja, a ne primanja straha, alat kojim ćete se služiti da ostanete živi, a druge učinite mrtvima. Prizori upadanja u bolničke sobe i klanja sveg živog, skakanje na glavu kroz otvore u zidu, uništavanje svjetala, siktanje i grebanje po vratima vodi do nastanka fantazmagoričnog opijata ubijanja i sakaćenja. Kao alien, postajete tamni lovac ubojica, zvijer koja ne preza ni od čega, uostalom, noćna bića se ne boje mraka. Što da vam još kažem, bit ćete impresionirani kao i ja. Premda biste možda mislili da su alieni bezumne zvijeri, kroz nivoe će vas voditi telepatske poruke kolektivne inteligencije, a i ljudske videokomunikacije pomoći će vam da shvatite o čemu je riječ. Dok bi marinac i predator za napredovanje u nivou rabili različite prekidače i sklopke za otvaranje vratiju, alien svemu pristupa na malo "siroviji" način. Ondje gdje neće moći penetrirati u dubinu kompleksa redovito će nešto uništiti ne bi li tako prouzrokovao reakciju koja će mu otvoriti put. Snalaženje u prostoru bit će vrlo zahtjevno jer će, osim specifičnog kretanja, stvar dodatno otežavati golemi i ponešto zbunjujući nivoi. Usto, ovdje najviše dolazi do izražaja nešto što se nekima neće nikako svidjeti: igra je iznimno teška, a ako igrate na easy nivou, nećete moći otvoriti sve bonus nivoe. Iako smo za recenziju dobili cheat kodove, nažalost, ne možemo ih podijeliti s vama jer oni vrijede samo za ekskluzivnu build verziju igre koja nam je stigla u uredništvo izravno iz FOX-a, i to zaslugom znate već koga (Chris, majstore!). Nadajmo se da će uz igru, kad se konačno pojavi na policama, stići i prigodne šifre. Ako ste pravi frajeri, možda vam one neće ni trebati jer AvP dio svoje iznimne sugestivnosti duguje i napetosti



igranja - kad umrete, morate proći nivo ispočetka jer tijekom misija nema snimanja statusa. Ovako ćete barem paziti na svaki šum, svaku sjenu i svaki ispucani metak dok vam se niz lice bude slijevao hladan znoj, a trnci prolazili niz kralježnicu. Bilo bi pravo licemjerstvo izvoditi neke zaključke glede kupnje ove igre. Nema tu velike filozofije: ako ste barem malo zaineresirani za Alien vs Predator svijet, odmah naručite svoj primjerak igre. Bolje od ovoga nećete nigdje naći... Na kraju bih još samo poručio svim drugim proizvođačima ovakvih igara: Dragi naši, svi FPP-ovi koje ste dosad izdali bez obzira na sitnije inovacije koje ste unijeli u žanr, nakon igranja AvP-a djeluju jednodimenzionalno, predvidljivo i zasitno. AvP je donio nove benchmarke u igrama ovoga tipa, nova mjerila koja se ne tiču grafike ni zvuka, nego atmosfere, koncepta igranja i straha. Stoga se skrijte pod plahte i dršćite, a glavu pokažite tek onda kada napravite nešto ovako originalno, ispunjavajuće i jedinstveno poput Alien versus Predatora! ◀

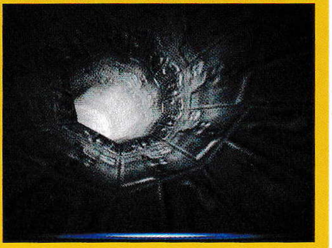
TRČI, TRČI, TRČULJAK

Brzina. Čarobna riječ AvP-ovog grafičkog engina. Brzina izvedbe, brzina kretanja, brzina obnavljanja frameova. Rad na enginu započeo je prije tri i pol godine, kada je igra trebala biti izdana za Pentium 100, SonyPSX i Segu Saturn?! Ah, kako vrijeme leti! No baš zbog toga, a i poradi vještog programiranja, autori su uspjeli postići zavidno obnavljanje FPS-a, nužno za dočaravanje brzine kretanja, (posebice aliena) koje bi, da je engine sporiji, bilo trzavo i isprekidano. Usporedite to s razlikom pri švenku VHS kamere (24 slike po sek) i profesionalne televizijske BetaCam sprave (50 slika po sekundi.). No zbog same glatkoće izvedbe, engine nije pretrpio neke veće štete (osim tekstura koje su mogle biti rezolutivnije), autori su od jednog "tjerača" uspjeli proizvesti gotovo tri igre. Posebne efekte svakako pružaju lijepi particle efekti (krv, dim, voda, kiselina) no najveći pečat ostavljaju dinamična svjetla koja su potpuno interaktivna. Naime, mirne duše ih možete porazbijati i naći se u potpunom mraku. Kroz cijelu igru se pazilo na koloristiku nivoa, lanse flareovi nisu izvan fokusa ostatka grafike, a da ne govorimo o likovima. Što se tiče njihove animacije, po glatkoći i vjernosti pokreta ravna je onoj iz Turoka, a hijerarhijski modeli kostura i "oštećenja" još više pojačavaju dojam. Sve u svemu, čista petica!


▲ Čak ni u ovakvim scenama igra se nimalo ne usporava


▲ Iako su lijepe, teksture pate od niske rezolutivnosti


▲ Bolesne organsko tehnološke kreacije tako nam znane iz dotičnih filmova


▲ Alienski vision mod omogućava pentranje po neosvijetljenim tunelima

"Hissssskk, frishhhko messso...mmm, prava dhelikatesssaa."

OCJENA

Ako ste se ikada zapitali kako je to biti jedan od protagonista alien ili predator svijeta, od ovoga nema boljeg odgovora

91 %

DEVETNAESTI SURADNIK (U VIĐENJU DAMIRA RUKAVINE)



Kao dodatak na kolosalno očekivani Alien vs Predator review kod, redakcija Hackera je u trenutku nepažnje napravila klasičnu grešku: isključili smo senzore za cerebralne umetke (koji se svim članovima Janus tornjeva kirurški ugrađuju zaključno s potpisom na ugovoru za radni odnos). Naravno, greška koju smo počinili pokazala se poprilično gadnom. Prva sumnjiva pojava je bila u isplatnim čekovima. Naime, na kraju mjeseca bila je isplaćena jedna plaća viška. Ne uspjevši se riješiti činjenice da u redakciji imamo aliena, većina suradnika je nastavila s igranjem Foxove igre. Jedan od mučki ozlijeđenih članova redakcije bio je nitko drugi no naš dežurni glumac: Kristijan Žibreg. No ma kako on izgledao na svojoj posljednjoj fotografiji, on uporno tvrdi da "promjene" djeluju pozitivno na njegov image.

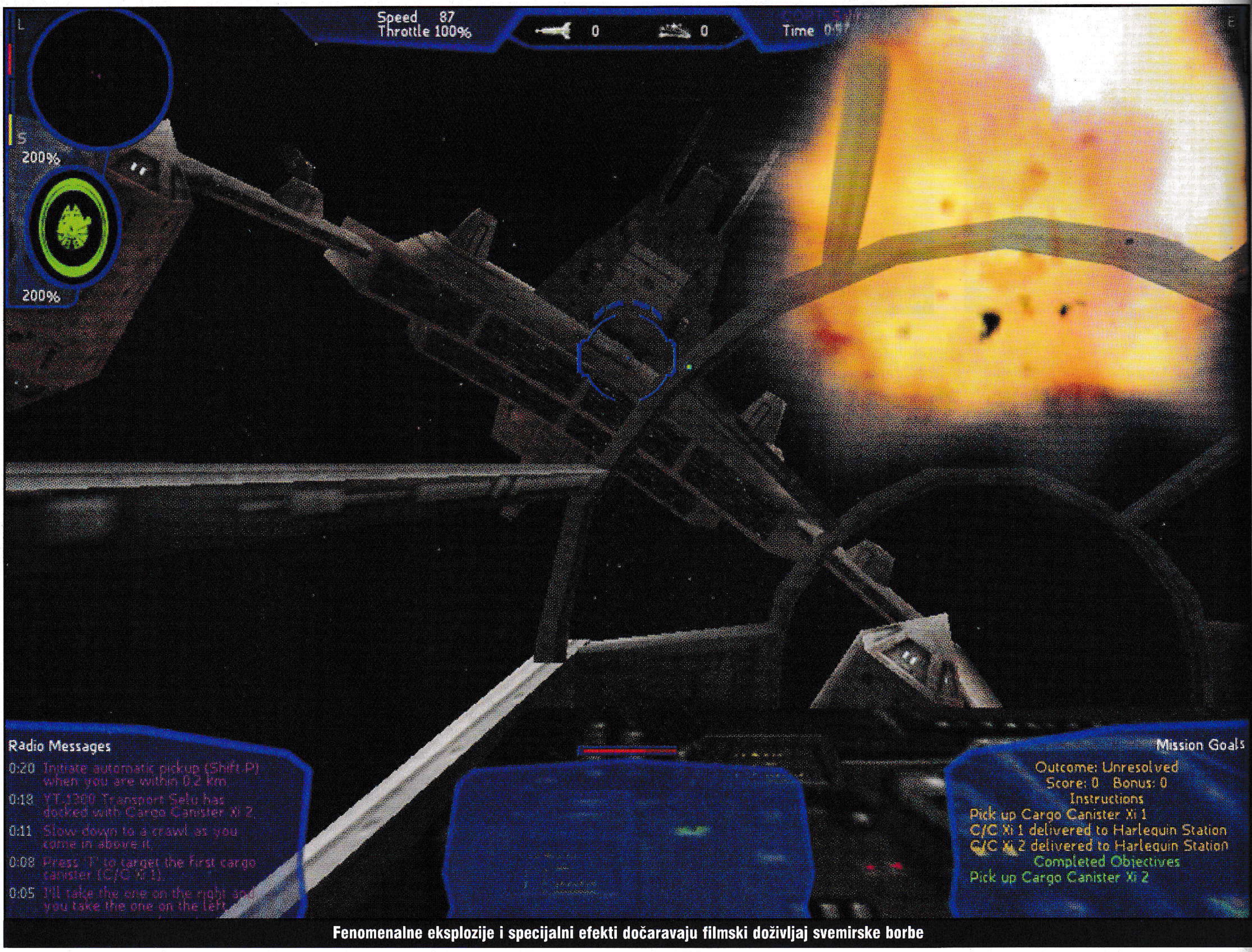
Damir Rukavina

Samo je jedna Sila!

X-WING ALLIANCE

PREPORUKA MJESECA

Lucas Artsov oproštaj s igrama vezanim uz prvu trilogiju Ratova zvijezda konačno je stavio točku na i!



Fenomenalne eksplozije i specijalni efekti dočaravaju filmski doživljaj svemirske borbe

PIŠE **Dario Rakovac**

INFO

PROIZVOĐAČ	Totally Games
IZDAVAČ	LucasArts
MIN. KONFIGURACIJA	P200, 64 MB, 2MB graf. kartica
NAŠA PREPORUKA	PII, 64 MB, 3D ubrzivaèka kartica
3D PODRŠKA	Glide, Direct 3D
MULTIPLAYER	LAN, Modem, Internet
PLATFORME	PC

DO 1993. godine, kompjutorske igre vezane uz Ratove zvijezda bile su isključivo arkadne pucačine. One su na različite načine opisivale ključne događaje iz filmova, ali bez dubine i karaktera kakav se očekuje od igre vezane za fenomen kakav su Ratovi zvijezda postali. No, tada se situacija iz korijena mijenja - pojavljuje se naslov koji će izazvati pravu revoluciju. Njegov će uspjeh pokrenuti novi val fanatičnog obožavanja trilogije i svega što je na bilo koji način vezano uz nju. Riječ je, naravno, o X-Wingu - prvoj igri koja nam je pružila neposredan uvid u svijet iz filmova. Taj smo svijet upoznavali na način o kojem smo sanjali još od dana kada smo prvi puta ugledali velika žuta slova na filmskom platnu - iz kabine letjelice karakterističnog rasporeda krila...

Tijekom prošlih šest godina imali smo prilike letjeti i boriti se na strani pobunjenika i Imperije. Naslovi koji su se nizali jedan za drugim stalno su postavljali nove standarde. Po nekima, cijeli je proces trebao kulminirati izlaskom X-Wing vs. TIE Fightera - konačnim sukobom dobra i zla u kome smo napokon mogli odmjeriti snage protiv živih protivnika. No, vrijeme je pokazalo da je to zapravo bio samo pokus ili, bolje, mamac kojim nam je predstavljen tek mali dio epske igre koja će tek uslijediti. Sjećam se riječi Lawrenca Hollanda koji je od početka naglašavao da je riječ o velikom testiranju koje će omogućiti implementaciju multiplayer opcija u buduće naslove. Danas je jasno o čemu je stari majstor govorio. X-Wing Alliance predstavlja krunu dugogodišnjih napora i testiranja. To je konačno cjelovita igra koja sadrži bogatu i intrigantnu priču s vrhunskim letnim modelom i svemirskom



Bogate teksture čine objekte poput ove fregate ljepšim nego u negdašnjim animacijama



TIE Fighter - Up close and personal!



Eh, ovo ja zovem pravom svemirskom bitkom!

borbom bez premca. Ona se, u tehničkom pogledu, nastavlja na X-Wing vs. TIE, ali ide mnogo dalje pružajući vam dosad neviđeni stupanj imerzije u masivne svemirske bitke. Moćni hardver u sprezi s vrhunskim rješenjima programera iz Totally Gamesa omogućio je uključivanje velikog broja kapitalnih brodova, ali i malih borbenih letjelica koje su se odjednom našle na poprištu bitke. Danas to uistinu izgleda baš kao na filmu.

REALNOST U SVEMIRU?

Može li se uopće govoriti o tome? Teško, ali uzmemo li u obzir prijašnje naslove, vidjet ćete da je na polju realnog dočaravanja svemirske bojišnice učinjen značajan pomak. Nekoć su objekti bili načinjeni od jednostavnih poligona, okoliš je bio velika crna podloga s bijelim točkicama i povremenim šarenim mrljama. Rijetki zvukovi iz okoliša bili su praćeni krčanjem i iritantnom glazbom koja je skrivala najsvjetlije trenutke karijere Johna Williamsa. Sve u svemu, izgledalo je to dosta siromašno. No, pogledamo li istu stvar danas, što vidimo? Nevjerojatno bogate teksture, dinamično osvjetljenje koje prati svaki ispaljeni hitac koji uistinu zvuči poput onih na filmu. No, nije stvar samo u poboljšanju grafike. Usporedimo li ponašanje ondašnjih letjelica s ovim današnjim, vidjet ćemo izniman napredak u letnim modelima. Primjerice, razlike u manevarskim sposobnostima jednog A-Winga znatno su izraženije nego kod tromog Y-ona. Letjelica se u stanju mirovanja više ne vrte poput čigre jer i inercija tu ima svog utjecaja. Teško je suditi o realnosti ovih pojava, ali činjenica je da danas imate mnogo bolji osjećaj za letjelicu. Iako plod mašte, ona djeluje stvarno! No, ništa manje stvaran nije ni njen okoliš. Nije više svejedno koliko ste udaljeni od uništenog objekta čija će vas eksplozija definitivno zahvatiti. Isto tako, trebate paziti da ne prođete kroz mlaz motora većih brodova. Sve će ovo uzrokovati znatna oštećenja letjelica koje više nisu izdržljive kao što su nekoć bile. Jedan X-Wing više ne može izdržati onoliko pogodaka koliko je mogao u prvom izdanju igre, a ne može ni napuniti svoje štitove samo jednim prebacivanjem energije s lasera. Kapitalni brodovi prestaju biti statičnim izvorom laserske paljbe. Oni su sada realni objekti u koje možete ući (u hangar, naravno) usred same misije. Po želji, možete popuniti spremnike bojnih glava pa čak zamijeniti brod i vratiti se u srce akcije! Cijeli se osjećaj letenja i borbe sve više poistovjećuje s prikazom Bitke za Endor. Klizeći u potjeri za TIE Fighterom uz bok goleme krstarice, počinju se javljati poznate slike i pomišljate - to je to!

3D PROBLEMI

Iako mi je o ovome gotovo smiješno pisati, mnogi su se korisnici bez 3Dfx kartica žalili na nemogućnost korištenja 3D ubrzanja. Problem nastaje zato što na izborniku za podešavanje grafike nije dostupna opcija za promjenu 3D moda. Problem se javlja zbog toga što igra kao default rabi 3Dfx driver pa će vas ako imate drugačiju karticu, npr. Rivu TNT, čim pokrenete prvu misiju baciti u softverski mod. Tijekom igre nije moguće mijenjati driver, ali je rješenje vrlo jednostavno - prekinite igranje, pa opcije podesite izvan misije.

SILA JE S VAMA U SVIM OVIM LETJELICAMA

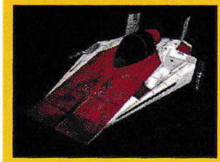
X-Wing veterani odavno su se upoznali sa cijelim pobunjeničkim arsenalom. Oni dobro poznaju prednosti i mane svih letjelica, ali treba uzeti u obzir i one koji se kroz Alliance prvi puta susreću s izravnom borbom u svijetu Ratova zvijezda. Za njih, par riječi o letjelicama kojim u igri možete upravljati uz napomenu da je riječ o onima koje su dostupne u kampanji. Multiplayer misije omogućuju vam da letite i u Imperijinim i inim novim brodovima koje ovdje, radi skučenog prostora, jednostavno ne možemo opisati.



X-WING Legendarna "Katica za sve" koju preferiraju mnogi pobunjenički asovi. X-Wing je svestran brod koji je dovoljno brz i izdržljiv da podnese gotovo sve tipove zadataka. Šest protonskih torpeda dovoljno je za manje napadačke akcije, a četiri laserska topa daju mu maksimalnu učinkovitost u izravnoj borbi protiv Imperijinih lovaca.



Y-WING Ovaj tromi bombarder je prilično izdržljiv i opremljen teškim naoružanjem koje je presudno u napadima na veće formacije poput konvoja ili kapitalnih brodova. Opremljen je ionskim topovima koji služe za onesposobljavanje neprijateljskih brodova u svrhu zarobljavanja ili otimanja tereta. U izravnoj borbi nije od prevelike koristi, pa njegova učinkovitost ovisi o adekvatnoj lovačkoj zaštiti.



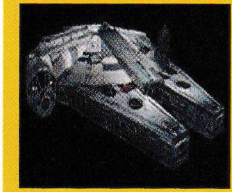
A-WING Ovaj je laki lovac nastao kao posljedica velikih gubitaka u bitci kod Yavina. On je zapravo odgovor na Imperijin TIE Interceptor koji se pokazao prebrzim i preagilnim za stare pobunjeničke lovce. A-Wing je u cijelosti ispunio očekivanja konstruktora. Iznimno je pokretljiv i brz. Naoružanje mu se sastoji od dvaju laserskih topova i seta 12 brzih raketa koje mogu "uloviti" i najbrže Imperijine lovce. No, štitovi su mu prilično tanki, a ni oplata nije prejaka tako da je A-Wing prilično krhak lovac kome nije mjesto u napadu na velike brodove.



B-WING Poznatiji kao "Ubojica fregata", ovaj je brod evoluirao iz starog Y-ona. Namijenjen je za slične zadatke, ali je bolje naoružan- ima po tri ionska i laserska topa te veći kapacitet bojeve glave. B-Wing je idealan brod za napad na srednje brodove poput fregata ili korveta koje bez po muke uništava. Ukaže li se potreba, B-Wing ima solidne dogfighterske sposobnosti, ali treba imati na umu činjenicu da ipak nije riječ o lovačkom brodu.



Z-95 HEADHUNTER Ovaj se vremešni lovac nalazi u arsenalima mnogih piratskih organizacija i slabijih kompanija. Nekada je predstavljao glavninu pobunjeničkih snaga no, pojavom X-Winga povučen je iz uporabe. U igri ćete ga rabiti samo u nekim misijama, gdje će služiti kao mamac za privlačenje neprijateljskih snaga. S obzirom na njegove sposobnosti - sretno!



YT-1300 Ovaj laki transporter je vrlo popularan među privatnim poduzetnicima i gusarima zbog mnogih mogućnosti nadogradnje i prerada - najbolji primjer je Tisućljetni sokol. U njem ćete provesti prvih nekoliko misija koje služe kao uvod u igru, a na samom kraju igre sjest ćete za upravljač Sokolovog ponosa u napadu na drugu Zvijezdu smrti.



YT-2000 OTANA Stariji brat popularnog modela 1300. Ovo je osobni brod vašeg oca kojim ćete upravljati kroz određen broj misija nakon što pristupite pobunjenicima. Naime, dvije se priče isprepliću do kraja, tako da ćete nakon svakih nekoliko borbenih misija ponovno sjesti u Otanu boreći se za čast obitelji Azzameen.

Svaka je misija čista adrenalinska pumpa!



Za razliku od mnogih igara u kojima se razgovor tijekom misije svodi na priglupe i uvijek iste uzvike, u Allianceu za svaku misiju postoji posebno napisan i gotovo nikada isti digitalizirani govor koji otkriva nove situacije na bojištu ili crtice iz života pilota

ZOLA

Veleprodaja
Trg senjskih uskoka 8/I
tel. (01) 6552-727
fax (01) 6529-248

Trgovina ZOLA
Nova cesta 115
tel. (01) 3095-153
fax (01) 3094-583
trgovina1@zola.hr

HACKER CLUB
POPUST 5%!

Detaljan cjenik potražite na Hackerovom CD-u

www.zola.hr



YAMAHA	
YAMAHA WAVE FORCE 192XG SOUND CARD	499,00 kn
YAMAHA WAVE FORCE 192D SOUND CARD	758,00 kn
YAMAHA CRW 4416S SCSI INT.	3080,00 kn
YAMAHA CRW 4416SX SCSI EXT.	3965,00 kn
YAMAHA CRW 4416E EIDE INT.	3080,00 kn
YAMAHA YSTM 100	1504,00 kn
YAMAHA YSTM 20DSP	618,00 kn
YAMAHA YSTM 25	848,00 kn
YAMAHA YSTM 5	625,00 kn
YAMAHA YSTM 15	550,00 kn
KLAVIJATURA MIDI PSR 79	1100,00 kn
KLAVIJATURA MIDI PSR 195	1574,00 kn
KLAVIJATURA MIDI PSR 225	1969,00 kn
KLAVIJATURA MIDI PSR DJX	3149,00 kn

HEWLETT PACKARD	
HP 420 C	1100,00 kn
HP 695 C	1577,00 kn
HP 710 C	2177,00 kn
HP 1100 LASER JET	3658,00 kn
HP 1100A LASER JET / SCAN / KOPIRNI STROJ	4697,00 kn
TINTA, PAPIRI, RIBONI, TONERI	na upit

MICROSOFT	
MS JOYSTIC SIDEWINDER STANDARD	289,00 kn
MS SIDEWINDER FORCE FEEDBACK	1399,00 kn
MS TRACKBALL	850,00 kn
MS WHEEL MOUSE	240,00 kn
MS INTELLIMOUSE USB	606,00 kn
MSGAME PAD	415,00 kn

3COM US ROBOTICS	
MESSAGE V90	1599,00 kn
SPORTSTER V90	1350,00 kn

THRUSTMASTER	
TOP GUN	399,00 kn
FORMULA SPRIN VOLAN S PEDALAMA	753,00 kn
RACE 3D GAME PAD	299,00 kn

I-OMEGA	
ZIP DRIVE EXT PARALELNI PORT	1198,00 kn

MEDIJI	
DISKETE 3,5" + PVC BOX	30,00 kn
CD SKC (spindle)	10,50 kn
CD KODAK	17,00 kn
CD MITSUI	17,00 kn
CD TRAX DATA u omotu	16,00 kn
CD TRAX DATA	17,00 kn
CD RICOH	17,00 kn
ZIP 100Mb	99,99 kn
CD VERBATIM	17,00 kn
CD TDX	17,00 kn

EPSON	
EPSON STYLUS 440	1458,00 kn
EPSON STYLUS 640	1948,00 kn
EPSON STYLUS 740	2468,00 kn
EPSON STYLUS PHOTO 700	2073,00 kn
TINTA, PAPIRI, RIBONI, TONERI	na upit

U cijene je uračunat PDV.

ROBU ŠALJEMO POŠTOM, POUZEĆEM



Pogledajte utjecaj osvjetljenja uslijed eksplozije. Sjenčanje je u Allianceu bez prigovora



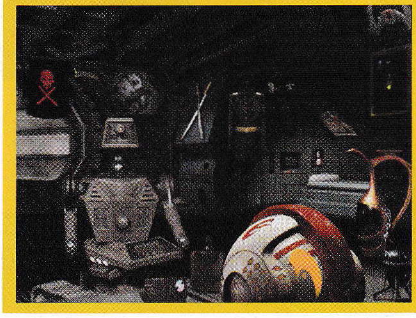
Ovaj pokusni poligon pripremit će vas za jurnjavu po unutrašnjosti Zvijezde smrti



Evo kako izgleda slijetanje u hangar i to iz kabine Sokolova blizanca

"ACE" AZZAMEEN

Junak novog X-Winga je tipični nepoznati mladić, jedan od mnogih koji sanjaju o slavi i svemirskim prostranstvima. Kao najmlađem članu trgovačke obitelji Azzameen, povjerene su mu uglavnom lake misije prijevoza robe i slično. No, dugogodišnje rivalstvo s konkurentskom kućom Viraxo te naklonjenost pobunjenicima dovest će mladog "Acea" do slave koju priželjkuje. Igrom slučaja, on će se pridružiti pobunjenicima i odigrati važnu ulogu u događajima koji će uslijediti. Ti se događaji odnose na vrijeme između Imperija uzvraća udarac i Povratka Jedija. "Ace" će biti uključen u operacije nakon poraza pobunjeničkih snaga kod Hotha, a svoje će avanture nastaviti do konačnog obračuna s Imperijem kod Endora. Iako ova priča nije u cijelosti u skladu sa službenom, ona nam omogućuje da se potpuno poistovjetimo s likom. Njome cijela igra dobiva smisao jer nam je konačno jasno tko smo, odakle dolazimo i što želimo. X-Wing serija je oduvijek imala jake priče koje su vas tjerale da odigrate "samo još jednu misiju", ali ovaj put stvar je dobila i osobni karakter. Alliance i na ovom polju pokazuje cjelovitost i dorađenost kakvu smo oduvijek priželjkivali, a konačno i dobili.



Vaša spavaonica ubrzo će postati skladištem suvenira i odlikovanja koja stječete nakon mnogih uspješnih misija

Istina je, u posljednjoj ćete misiji upravljati Tisućljetnim sokolom u napadu na drugu Zvijezdu smrti!

I DALJE ETALONSKE MISIJE

Složit ćete se sa mnom da bit svake dobre simulacije leži u njenim misijama. Uzalud vam sve krasote prezentacije ako je igra neigriva. X-Wing je bio i ostao primjerom izvrsnog dizajna misija čija su osnovna obilježja temeljita priprema, slojevitost i dinamičnost. Bit će tu tipičnog uništavanja određenog cilja, pratnje, izviđanja i sličnih zadataka na kakve smo već navikli. Bez obzira na cilj, misija je uvijek detaljno planirana - nikad vam se neće dogoditi da ne znate što vam je činiti, niti ćete sav posao morati obaviti sami bez obzira na plan i zadaće vaših suboraca. U X-Wingu uvijek osjećate pripadnost timu. Sami jednostavno ne možete opstati, ali svoj dio posla morate obaviti temeljito. Primjerice, igrate li misiju u kojoj štitite skupinu Y-Wing bombardera, gdje je vaša zadaća onesposobiti statičku obranu cilja i eventualnu lovačku zaštitu, to znači da ne smijete odstupati od cilja. Krenete li po svom, bombardere će satrti već pri prvom naletu, a vi sami niste opremljeni s dovoljno vatrene moći da obavite zadaću. Zašto to naglašavam? Zato što u Allianceu bitke često poprimaju masovne razmjere i vrlo je malo mjesta za improvizaciju. Nekoć ste mogli krenuti glavom u glavu sa skupinom TIE-ova u Y-Wingu, ali je tada njih, u najgorem slučaju, bilo desetak, a vaši su štitovi mogli podnijeti dosta pogodaka. Sada ih može biti i preko trideset! Mislite li da možete preživjeti izravan sukob s tolikom silom i to uz dosta tanke štitove? Povrh toga, umjetna je inteligencija znatno unaprijeđena. Protivnici imaju širu paletu ofenzivnih i defenzivnih manevara, što ih u velikim količinama čini vrlo opasnim. Velike brodove više ne možete s daljine zasipati torpedima jer će ih njihove ekipe sasvim sigurno uništiti. Računajte s time da ćete protivniku morati doći blizu i pucati u posljednji čas. Srećom, i vaši su suborci postali kompetentniji, pa se uistinu možete osloniti na njih da će vam pomoći u nevolji. U tu svrhu, sustav zapovijedanja je proširen, tako da wingmanu možete narediti da cilja, primjerice, ispaljena torpeda ili točno određenu vrstu neprijatelja. Bojno je polje postalo opasnije, ali ste i vi spremniji da se s njime suočite.



Izravan napad A-Wingom na korvetu nije preporučljiva taktika, ali nema toga što ne bismo učinili da vam prikažemo atraktivne situacije u igri...

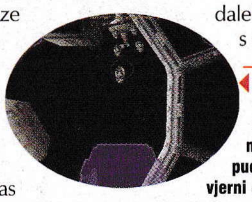


Putovanje kroz hyperspace doživljaj je za sebe, pogotovo kad vam pritom force feedback efekt zabaci palicu polako je vraćajući u položaj kada izlazite iz hyperdrivea

Zanimljiv strategijski dodatak čine točke ulaska u hyperspace. Nekada ste po završetku misije udarili po tipki H i otišli kući. Toga više nema. Između pojedinih arena putujete isključivo preko hyperspace sondi. To znači da, osim o neprijatelju, morate voditi računa i o lokaciji takve sonde. Često se događa da obavite zadaću, a da najgore tek slijedi jer s polurazbijenom letjelicom treba doseći daleku sondu. Iz toga proizlaze i slojevite misije koje se odvijaju kroz nekoliko arena. Tu je također bitno paziti da se ne istrošite prerano jer nikada ne znate što vas čeka kada se pojavite u sljedećoj areni. Iako ova novina komplicira život, daje poseban "štih" igri jer sada stvarno imate dojam cjelovitosti. Svaka misija ima početak i kraj, a posebno je dobar osjećaj kada na početku velik broj brodova odlazi u hyperspace - baš kao na filmu.

Nadalje, misije su zadržale svoju dinamičnost. Vrlo često će se usred misije dogoditi nešto neplanirano zbog čega se trenutačno mijenja plan bitke. Doći će Imperijin razarač, dobit ćete poziv u pomoć... Razlozi su brojni, ali bez obzira o čemu je riječ, svaka je misija, pa i ona najjednostavnija, vrlo nepredvidljiva i puna iznenađenja koja traže brzo razmišljanje i još brže reflekse.

X-Wing je u cijelosti zadržao svoju čar i jedinstvenu atmosferu. Svojim posljednjim izdanjem prošao je puni krug i na najbolji se način oprostio sa starom trilogijom. Nadolazeći naslovi vodit će nas u nove kutove galaksije gdje ćemo se boriti s novim neprijateljima upravljajući novim letjelicama. No, kompjutorski će igrači zauvijek pamtiti karakteristične zvukove prolazećih TIE Fightera i s radošću se sjećati gotovo nemogućih misija poput napada na fregatu Priam... Ne mogu si pomoći, osjećam svojevrsno žaljenje, došli smo do kraja duge priče koju smo, barem u svojim mislima, i sami pomagali pričati. No, veselimo se novim pustolovinama u dalekoj galaksiji i... Neka je Sila s vama, zauvijek!



Pogled iz topničke kupole transportera. Kupole su vrlo korisne kada bježite od nadmoćnijeg neprijatelja. Bez straha, dok vi pucate, o upravljanju će brinuti vaš vjerni droid Emkay

ALTERNATIVNO

X-WING
Možda zvuči smiješno preporučiti vam "ubojicu 386-ica", ali nedavno je izašlo tzv. Collector's izdanje (prilagođeno za Win 95) ovog vječnog klasika kojeg, ako niste, morate odigrati

WING COMMANDER
Uz Ratove zvijezda, najpoznatija svemirska saga koja je ove godine doživjela ekranizaciju! Film očekujemo tijekom ljeta, a do tada... zašto ne zaigrati neki od pet nastavaka ovog izvrsnog serijala.

DESCENT: FREESPACE
Nedavno sam rekao kako ova igra ima grafiku Wing Commandera i misije X-Winga te je proglasio fenomenalnim ostvarenjem. Pojavom Alliancea, ocjena joj pada, ali je još uvijek riječ o izvrsnoj simulaciji koju poklonik ovog žanra ne bi smio zaobići.

OCJENA

Da je samo po meni, novi X-Wing dobio bi čistu stotku, ali uzmem li u obzir nove igre koje su već na pomolu, mogao bih uskoro pregristi jezik, pa...

96%

Treća sreća? Dakako!

LANDS OF LORE 3

Lands of Lore3, igra koja će zadovoljiti sve FRP igrače početnike, ali i nešto zahtjevnije hardcoraše. Navalite!



Romantični grad Gladstone u kojem počinjete svoju avanturu

PIŠE **Krešimir Lauš**

INFO

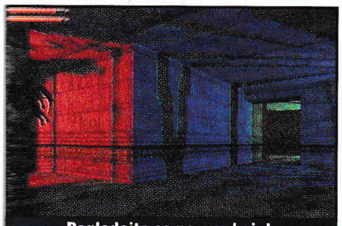
PROIZVOĐAČ	Westwood
IZDAVAČ	Electronic Arts
MIN. KONFIGURACIJA	P166, 32MB
NAŠA PREPORUKA	P2/266, Riva TNT
3D PODRŠKA	Direct 3D, 3Dfx
MULTIPLAYER	N/A
PLATFORME	PC

DA FRP-icama posljednjih godina ne ide baš najbolje, zna već svako dijete na grani (ili su to, ipak, bili vrapci). Pošto je o toj temi već u nekoliko navrata naširoko i nadugačko razglabano u Hackeru, ovaj vas put neću time previše gnjaviti.

Svima su već jasni razlozi za takvu situaciju, a oni ponajprije leže u promjeni mentaliteta i stila života koji grabi sve bržim i bržim koracima zahtijevajući sve brže i brže "odigraj i zaboravi igre", dok se lagano i istraživačko igranje stavlja u drugi plan. Istina, posljednjih se mjeseci vaga polako počela pomicati zahvaljujući ponajprije odličnom (ali i napornom) Baldurs Gateu. Igretina je to koja od igrača zahtijeva punu pozornost i mnogo vremena, a mi ga, htjeli ili ne, imamo sve manje. Srećom, jedna je izdavačka kuća to već odavno uvidjela te je svojim odličnim Lands of Lore serijalom uvijek znala pomiriti te oprečne aspiracije. Široj igračkoj masi Westwood je podario čari tipične FRP avanture neopterećene zamornim statistikama da bi u isto vrijeme, svojom dubinom i gomilom sitnica i detalja, zadovoljio čak i sve hard-core role playere. Slava i uspjeh Lore serijala ne treba nas previše čuditi jer su ovakve igre rijetke i vri-



Grafika je uvelike poboljšana i prepuna dinamičnog osvjetljenja



Pogledajte samo ove boje!



Teksture su fantastične!



Ovog dijela se možda sjećate iz drugog nastavka, no napredak u grafici je više nego očit.



Osim klaustrofobičnih tamnica, Lore3 obiluje i otvorenim prostorima.

edne poput dragog kamenja. Ipak, ono što je Lore igre dovelo na tron "trpica za mase" je pomno razrađivanje triju bitnih motiva važnih za fantazijsku avanturu i za sve igre općenito. Prvo i osnovno je maštovita priča koja mora biti intrigantna te uvući igrača u portretirani svijet potpuno ga odvojivši od stvarnosti. Sljedeća stvar je detaljno otkrivanje tog umjetnog univerzuma koje nas stalno tjera da igramo dalje i dalje. Posljednje, ali ne i najmanje važno, poistovjećivanje je s likovima pa bi oni trebali biti što simpatičniji, a ne iritantni ili dosadni. Da bi uspjeli u potonjem, Westwoodovci su se odlučili samo za jedan (a ne 5-6 kao u Baldursu) pa je, osim željenog efekta, smanjen i ukupni "frustriraš me do jaja" faktor. Budimo iskreni, većina nas ne pati od sindroma podvojene ličnosti pa s lakoćom možemo voditi samo jedan lik, a ne čitavu gomilicu. Sve ove navedene kvalitete, kako ćete vidjeti, zadržao je i treći nastavak ovog nestvarnog serijala.

BOGOVI NA TRIPU

Priča je vrlo maštovita, gotovo ingeniozna, a opet se tiče dobre stare pijanice sa crvenim nosom poznatije pod imenom Draracle. Dotično božansko biće, kojeg kolege bogovi inače zovu Anu, nakon uništenja zlog Beliala (kraj Guardians of Destiny) odlučilo je da mu je dosta zemaljskog realma te se nakanilo zaputiti doma. Na putu do svoje dimenzije Anu je kročio kroz Shining path, iliti nekakvo čarobno zrcalo koje su svi igrači dvojke mogli vidjeti već na početku te igre. No da bi stvar bila zanimljiva, zrcalo se razbilo (valjda se Anu malo ugojio) a komadići začaranih krhotina raspršili su se po četirima paralelnim svjetovima. Da bi sve bilo još gore, magično djelovanje razbijenog stakla dovelo je do pretakanja tih svjetova u ljudski realm, preciznije Gladstone, čime je ugrožen opstanak svega nam milog i srcu dragog. Tuđinska postojanja u ljudsku dimenziju počela su se širiti kroz četiri portala, a da bi ih se zatvorilo i time spriječilo širenje zla, potrebno je proći kroz njih i dokopati se svih komada razbijenog stakla. Priči se tu negdje pridružujete i vi, ali ne da biste spasili svijet, nego da biste pronašli svoju dušu koju su vam u uvodnoj špici otele zle zvijeri iz jedne od spomenutih dimenzija. Zanimljivo, nema što! Igra započinje u samom Gladstoneu, gdje ćete sresti seksi čarobnicu Shenad koja će vam pojasniti neke stvari. Najprije ćete se morati učlaniti u neki od četiriju ponuđenih cehova (magic user guild, fighters guild, clerics guild, thieves guild), što će vam uvelike predodrediti daljnji način igranja. Ovime je konačno i Lore svijetu dodana mogućnost biranja klase, čime se igra malo približila tipičnim AD&D kreacijama. Biranje ceha je jedna od najvažnijih stvari u igri, a nešto više o tomu pročitajte u okviru. Kada izaberete svoj guild, vrijeme je da "usvojite" familiara, biće koje vas prati i pomaže (skupljat

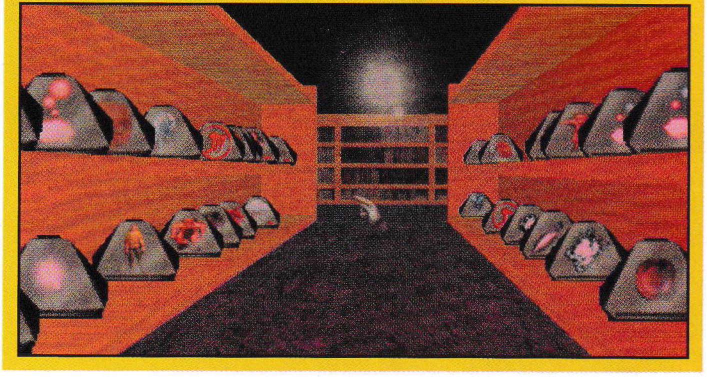
GUILDOVI

Ako želite, možete se učlaniti u više guildova i tako steći širi spektar vještina, no onda ćete sporije napredovati u ranku. Inače, na slikama možete vidjeti šefove pojedinih guildova, neke stvari koje nude na prodaju.

MAGES GUILD- THE TALAMARI

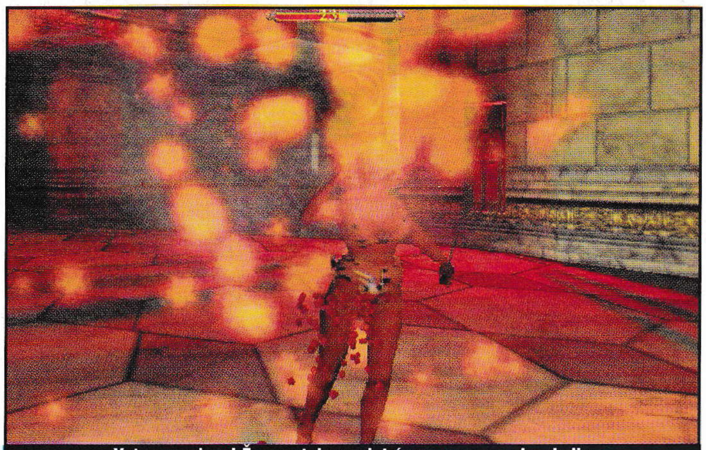
Šefica ovog uvaženog ceha je mistična Shenad, a ako joj se pridružite, moći ćete nabaviti svu silu (vrlo skupih) čarolija i steći neke čarobnjačke osobine. Mana će vam se kao čarobnjaku brže obnavljati, a kad uznapredujete u ranku, moći ćete identificirati predmete i crpiti manu iz drugih bića. Familiar Griselda spada u porodicu homunkulusa. Osim što dosađuje, za vas skuplja bilje, predaje vam svoju manu, identificira predmete, štiti vas čarobnim štitom i napada čarobnim iskrama. Svaki igrač morao bi dobro razmisliti o ovom guildu!





Bez obzira što Lands 3 nije AD&D precizan, to mu neće umanjiti igrivost

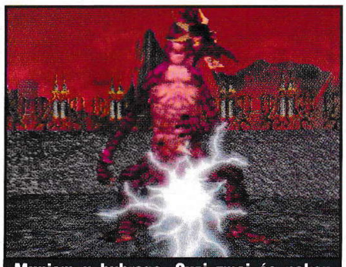




Vatrom u glavu! Žene ratnice zadat će vam mnogo glavobolja



Lore3 obiluje animacijskim efektima od kojih će vam zastati dah.



Munjom u bubrege. Ovaj zmaj će nakon ovoga još dugo imati probavnih problema.

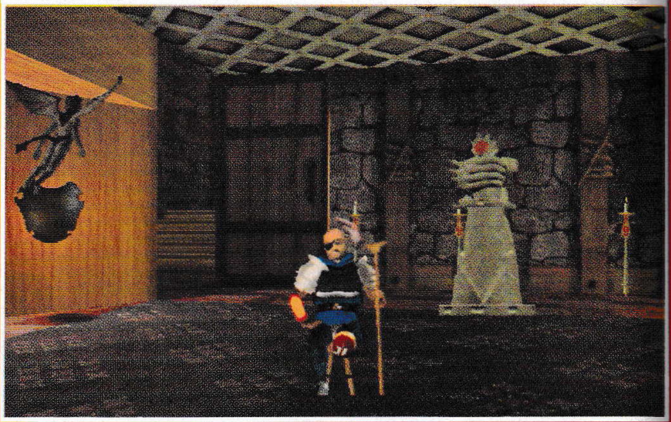
će predmete, boriti se i štititi vas) do kraja svog treperavog života. Osim što znaju biti vrlo korisni, često imaju i svoje komentare na situacije u kojima ćete se nalaziti pa će možda nekima tim svojim tipično američko-debilnim humorom ići na živce. Također, ponekad će vam govoriti kuda trebate ići i što trebati činiti kao da ste blago retardirani pa je i tu vidljivo da su autori itekako "pucali" na vrlo široku igraću masu. No, neka vas to ne zabrinjava, jednom kad se opremite i krenete u pravu avanturu u nekoj od preostalih dimenzija, nećete imati vremena razmišljati o takvim trivijalnostima. Svjetovi su toliko razrađeni, pomno konstruirani i krcati NPC-ima (non player character), neprijateljima i događajima da ćete Lore 3 stalno igrati otvorenih očiju u neprekidnom iščekivanju iznenađenja koja tek trebaju doći. Ipak, koliko god ti svjetovi bili impresivni, u nekim stvarima nisu uopće tipični za ovakav tip "srednjovjekovnih" FRP-ica, nego su nešto slobodnijeg karaktera i više teže fantaziji, a ponekad čak fantastici. Što biste uostalom rekli na postnuklearni Brotherhood of NOD svijet u kojem trebate uništiti centralno računalo da biste se domogli dosadnog komadića stakla?! Brotherhood of NOD, ne spada li to u C&C??? Ostali svjetovi (Ledeni toranj, Podzemni spilje, Ukleta kuća) su ipak nešto "normalniji", mada i oni sadržavaju neke neobičnosti poput ogromnih začaranih dizala, uplakanih zmajeva itd. Takav pristup kreiranju nivoa neke će možda odbiti, no pozitivnosti koje iz toga proizlaze su nemjerljive. Vidite, svaki realm je radila posebna grupa dizajnera, tako je varijabilnost i dinamika igranja zajamčena te se, vjerujem, nikada neće dogoditi da vam se nakon drugog CD-a igranje ogadi, kao što je to bio u drugom nastavku slučaj. Da će igranje biti zanimljivo i neopterećujuće, jamči i fenomenalan interface takve jednostavnosti i funkcionalnosti kakvu još nisam vidio.

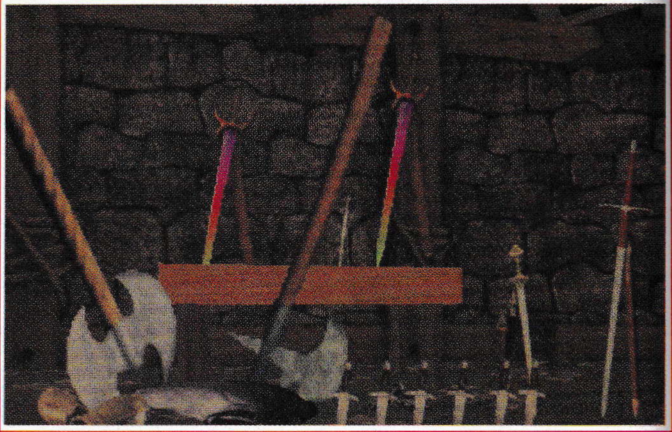
CLICK ME NO MORE!

Sve ono što bi jedan pravi avanturista nosio sa sobom, vama je na raspolaganju od samog početka. Najvažnije od svega, zadržana je odlična automatska mapa na koju možete različitim pribadačama "učvrstiti" vlastite komentare. Pošto je karta zapravo 2D vektorska grafika, omogućeni su vrlo veliki rasponi zooma, što će itekako koristiti na otvorenim prostranstvima i u malim, gustim hodnicima. Ovdje valja reći da je Lore3; po površini "odsimuliranog" terena, dvostruko manji od svog prethodnika, ali je zato mnogo "gušći" i detaljniji. Stoga će gubljenja i besciljna lutanja ostati tek relikt prošlosti. Osim karte, interface sadrži i neke statističke podatke o vašem liku (snaga, štit, jačina oružja) ali, što je važnije, i sve questove koje trenutačno trebate obaviti! Da ćete u svakom trenutku znati što vam je činiti, moći ćete zahvaliti automatskom bilježenju svih razgovora na vašim putovanjima!!! Osim toga, bit će tu i opisa svih beštija koje ste sreli i svih predmeta koje ste pokupili o kojima ćete dodatne informacije dobiti od nekih (ne svih) familiara. Manipulacija predmetima je vrlo praktična, svodi se na osam pomičnih slotova, s pet mjesta u svakom, pri čemu svaki predmet rabite pritiskom na odgovarajuću kraticu. Prtljanju s mišem recite zbogom. Što se tiče manegmanta čarolija, sličan je onome s predmetima pa će pravodobna uporaba napadačkih ili obrambenih čini biti vrlo jednostavna i učinkovita. Magije su uistinu raznovrsne...

FIGHTERS GUILD- THE IRON RING

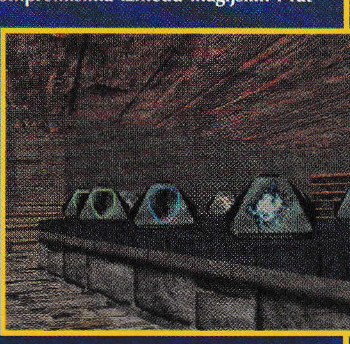
Ceh za svakog pravog avanturistu kojem su mila sječiva i oštrice. Osim što ćete ovdje moći kupiti najbolja oružja u svijetu, ako se učlanite, steći ćete i neke ratničke osobine poput razbijanja vratiju, preciznog nišanjenja i bržeg udaranja. Ovdje stanuje familiar Lig, inače, čelični golem koji špijunira, napada, razbija vrata i traži hranu. Ako želite imati pristup najmoćnijim oružjima u Landsima i pritom se osjećati sigurno kao u majčinoj utrobi, ovaj je ceh svakako za vas.

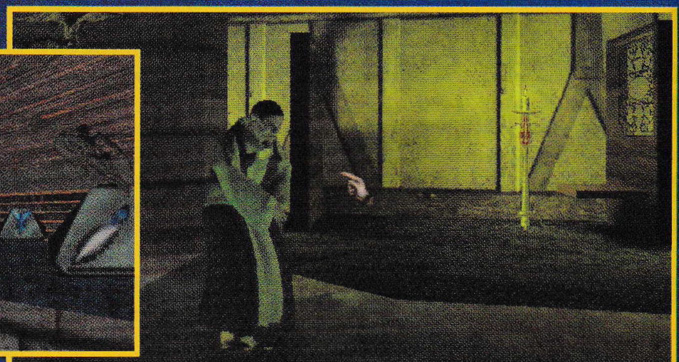


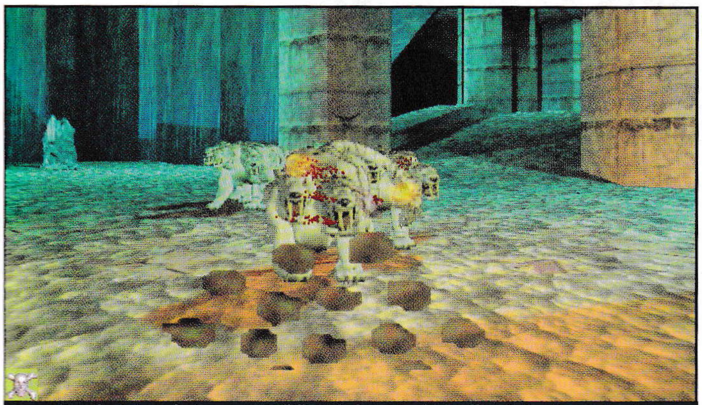


CLERICS GUILD- ORDER OF THE FINCH

Prilično mlaki ceh koji će vas opskrbljivati kompromisima između magijskih i ratničkih vještina. Osim nekih spellova, ovdje ćete kupovati i oružja. Kao izučeni cleric, identificirat ćete svakojako bilje, rabiti posebne spellovi protiv nemrtvih kreatura, a ni oživljavanje krepanog familiara neće vam biti strano. Inače, familiar koji obitava u svećeničkom cehu je glitterfay imena Goldy koji je zapravo mala brbljava vilacurica s krilima. Osim što je naivna i priglupa, ona će vas liječiti, skupljati ljekovito bilje, bacati čini za svijetlo, štit i zaštitu od otrova. Također će identificirati raznovrsne biljno-organske predmete. Ako ne znate što biste sa sobom, a ne želite se previše specijalizirati, Clerics guild je pravi ceh za vas.







Dvoglavi tigrovi glavne su beštije u ledenom svijetu. Nisu loše ni za ražanj.



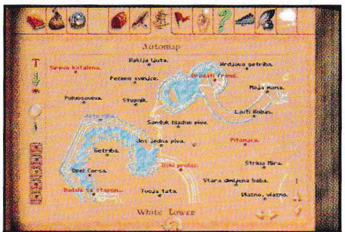
Osim beštija, u igri ćete sretati i brojne NPC-ove.



Eto, to ste vi. Pravi šmrkavac, zar ne?



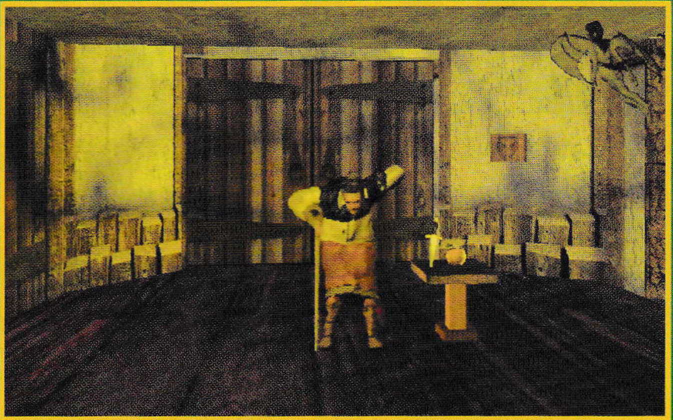
Još jedan od brojnih spellova, ovdje je riječ o čaroliji bless.

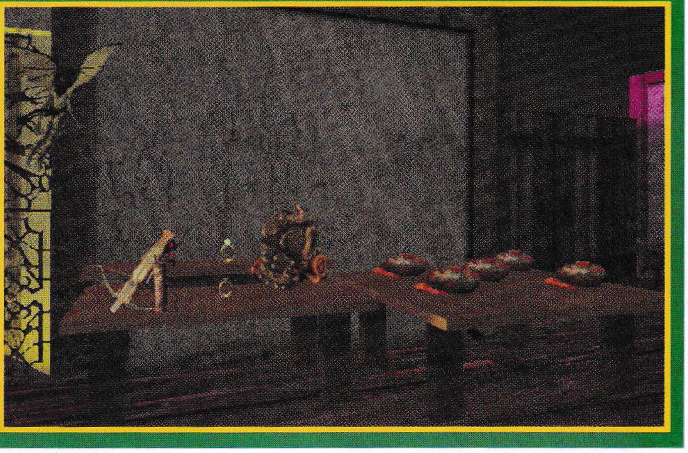


Automapiranje će biti nužno pri igri. Na karti, kao što vidite, možete bilježiti neke važne lokacije.

THIEVES GUILD- THE BACCHANAL

Ovo zapravo nije službeni gladstonski ceh, nego podzemna organizacija koja obitava u - podzemlju. U njegovom dućanu naći ćete svakojaku crnotržišnu robu, a bit će tu i otrova te recepata za spravljanje napitaka i čarolija. Ako postanete cehovski lopov, moći ćete krasti, klati sleđa, obijati brave, gađati lukom i strijelom te ubijati jednim udarcem. Familiar je slatka mala "kuna", tj. shadow imena Syrrus koji će za vas skupljati skrivena oružja, štititi vas od otrova, činiti vas nevidljivim, obijati brave i bacati čini za nevidljivost. Biti lopov svakako je interesantan, ali i opasan poziv pa dobro razmislite hoćete li se učlaniti u ovaj ceh.





Oslobodite maštu i uživajte u fantaziji

Logično, neke su otprije poznate, ali je i hrpa novih. Kako bilo da bilo, grafički efekti koji se stvaraju njihovom uporabom su nevjerojatni. Osim ovih osnovnih elemenata interfacea, neki od guildova će dodati i neke svoje. Tako ćete, primjerice, učlanjenjem u lopovski ceh dobiti posudu za miješanje magičnih sastojaka u kojoj ćete, po skupljenim receptima, spravljati različite napitke i moćne čarolije. Da će vam one itekako trebati, pokazat će vam brojne zvijeri, mutanti, čarobnjaci i ostale kreature ove fantazijske ekstravagance koje vam se usude stati na put. Ipak, neće borba s njima biti glavni pokretač igranja, nego, kako sam prije rekao, otkrivanje svjetova i komunikacija s nekim miroljubivim pripadnicima Lore univerzuma. Oni će vas voditi na vašem putešestviju, a ovaj put, hvala providenju, nisu to živi glumci, nego renderirani objekti. Sve je to lijepo i krasno, ali nikako se nećete moći oteti dojmu da igrate po strogo određenom, linearnom "scenariju" koji ne dopušta nikakve alternativne putove i postupke. Istina, tu i tamo će iskrsnuti neki quest koji se ne tiče glavne priče, u nekim neobaveznim tumaranjima moći ćete si nabijati kondiciju, skupljati expiriance i lovu, no kada se prihvatite glavnog toka, opet će sve ići kao po kolosijeku. Balansiranje između potpuno slobodnog djelovanja te "hodanja za mrkvom" oduvijek je bilo veliki problem u svim FRP-icama. Primjerice, premda u Baldurs Gateu imate veliku slobodu, nerijetko ćete ispasti iz fokusa glavne priče te ostati totalno zbunjeni i frustrirani. No, čini mi se da su u Loreu 3 malo pretjerali s linearnošću i tako definitivno pokvarili užitak uživljavanja u igraći svijet. Nema veze, barem se nećete često gubiti, a pred vama će uvijek biti postavljeni čvrsto definirani ciljevi koje ionako neće biti lako ispuniti.

AND THE REST OF IT

Hmmm, grafika... Oduvijek je u ovom žanru izvlačila deblji kraj i nikad nije bila u skladu sa suvremenim dostignućima FPP pucačina i ostalih srodnih kreacija. Srećom, ovaj put na nju nemam mnogo prigovora. Iako ni Lore3 ne pokreće čistokrvni, potpuni 3D engine (većina objekata i svi likovi su 2D animirani spriteovi), ono što su autori napravili s njim iznenađuje. Kao prvo, čarolije. Efekti osvjetljavanja cijelog ekrana kad ispalite munju ostavit će vas bez daha, magično svjetlo kojim ćete "razbistriti" kakav mračni hodnik djelovat će fantastično, a sve to popraćeno odličnim 3D zvukom će još više podići dojam. Drugo, teksture svih objekata i konstrukcija u igri jednostavno su nevjerojatne, ponekad čak graniče s umjetničkim djelima. Primarne boje koje su rabljene pri njihovoj izradi vjerno će dočarati užarene potoke lave, višebojne zrake svjetlosti koje se slijevaju po podu, mirisne livade začaranih šuma itd. itd.
Da bi sve bilo na istoj kvalitativnoj razini, teksturama (koje su visokorezolutivne) je dodano i danas standardno dinamično osvjetljenje. Zbog svega toga, Westwoodovci su se uspjeli "provući" s ovim zapravo tek nešto updateiranim enginom iz Lora2 nastavka i pritom uštedjeti novac koji bi potrošili licenciranjem Quake2 ili Unreal potjerivača. No sve ima svoju cijenu - za glatko igranje i žvakanje golemih tekstura nužna je brža AGP kartica ne želite li svako malo trpjeti zastajkivanja pri prebacivanju grafike iz glavne memorije u grafičku. Osim zvuka, tu je i vrlo kvalitetna glazba koja, istina Bog, ponekad prestane svirati pa je morate ponovno startati, ali sve u svemu, vrlo je ugodna i opušta. Eto. Zaključak? Bože, kako mrzim zaključke! Svima je već valjda jasno da Lore3 nije igra za previdjeti te da vrijedi vašeg novca. Što da vam kažem, ako imalo volite FRP-ice i maštanje, kupite je. Ako ste pak hard core fanatik, dajte šansu ovoj fantaziji jer bi možda baš njena originalnost i maštovitost mogla iskupiti svu njenu linearnost te AD&D nepreciznost. Sve u svemu, zaplovite u ovo tolkienovsko/dalijevsko/esefično iskustvo prepustivši se strujama neke druge, bolje stvarnosti.



Prozirne teksture su još jedan proizvod moderne grafike. Na slici vidite Draracleov lik.

ALTERNATIVNO

DUNGEON MASTER
Ako ste nostalgični i želite vidjeti kako je sve počelo, DM je stvar za vas.

LANDS OF LORE 1 I 2
Prethodnici ove odlične igre, koji imaju svoje mjesto u FRP povijesti.

OCJENA

Maštovitost i raznolikost garantiraju da vam ova igra neće brzo dosaditi. Ipak, zbog svoje linearnosti ne može dobiti veću ocjenu.

89%

Alpha Centauri je dobio suparnika!!!

CIVILIZATION CALL TO POWER

Prije nekoliko dana stigla nam je igra koja nas je natjerala da priznamo da ne radi samo Sid Meier fenomenalne strategije u Civ stilu!

PREPORUKA MJESECA



U ovoj igri Indijance možete istrijebiti samo nuklearkama

PIŠE **Alan Graf**

INFO

PROIZVOĐAČ	Activision
IZDAVAČ	Activision
MIN. KONFIGURACIJA	P133, 32 MB, 1MB grafička
NAŠA PREPORUKA	P200MMX, 64 MB, 4MB grafička
3D PODRŠKA	nema
MULTIPLAYER	LAN, Internet
PLATFORME	PC

U početku bijaše računalo, i na njemu bijaše Civilization. Ta igra, briljantno osmišljena i tehnički vrlo pristupačna, postala je odmah hitom i ostala u srcima svih igrača. Nema igrača koji nije čuo za nju, a njena igrivost i raznolikost te izazovnost i kompleksnost omogućile su joj takav vrtoglavi uspon. No, nažalost, zub vremena učinio je svoje - novim naraštajima igrača nije više bila toliko zanimljiva. A onda je stigla Civilizacija 2 i ponovno uzdrmala svijet. Prije nekoliko mjeseci stigla nam je konačno i igra Sida Meiera - oduševila nas i postavila nove standarde za sve igre tog tipa. Bio je to Alpha Centauri, dugoiščekivani nastavak Civilizacije. Pomislivši da ćemo na sljedeći hit takve kvalitete morati čekati nekoliko godina, nemalo smo bili iznenađeni kad nam je iz Activisionovih pogona stigla igra koja nas je natjerala da progutamo svoju izjavu. Opet je riječ o igri tematikom i stilom vezanoj za Civilizaciju, a njeno je ime Civilization: Call to Power.

Već po kutiji dalo se naslutiti da je riječ o potencijalnom hitu, a ne nekakvom na brzinu sklepanom nastavku samo radi love. Osim same igre, treba pohvaliti i dodatnu opremu jer se i po tome poznaju kvalitetnije igre. S CD ROM-om ćete dobiti i detaljan priručnik, ali to je za one koji mogu izdržati da odmah ne ubace igru u CD ROM drive i ne počnu odmah igrati (nažalost, nisam jedan od tih), detaljnu kartu sa shemama za istraživanja i tablicama koje sadrže pojašnjene svih oblika vlasti, svih vrsta terena i svih jedinica, poboljšanja za teren oko gradova, građevine i svjetska čuda. Drugim riječima, momci iz Activisiona su se uistinu potrudili.



Samuraj protiv tenka? Pa, sretno mu bilo !



Polagani uspon počinje otkrivanjem baruta



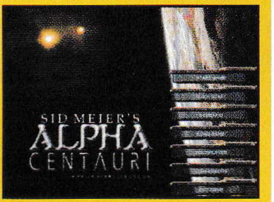
Nema boljeg od napada stealth bomberom na protivničke pikemene !!!

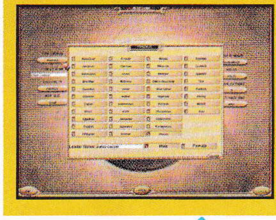
CALL TO POWER VS ALPHA CENTAURI

Segment igre \ Igra	Alpha Centauri	Call to Power
Uvodna animacija	✔	✔
Glavni izbornik	✘	✔
Priča	✔	✘
Opcije	✔	✔
Broj civilizacija na odabir	✘	✔
Razrađenost tih civilizacija	✔	✘
Nastavak Civilizacije 2	✔	✘
Grafički detalji i ljepota prikaza	✘	✔
Korisničko sučelje	✘	✔
Tijek igre	✔/✘	✔
Sloboda kreiranja jedinica	✔	✘
Civilopaedija	✔	✔
Dodatna oprema (knjižica, karta i sl.)	✔/✘	✔
KONAČNA OCJENA		NERIJEŠENO



Dvije najbolje turn based strategije danas





Bogatstvo opcija u obje igre

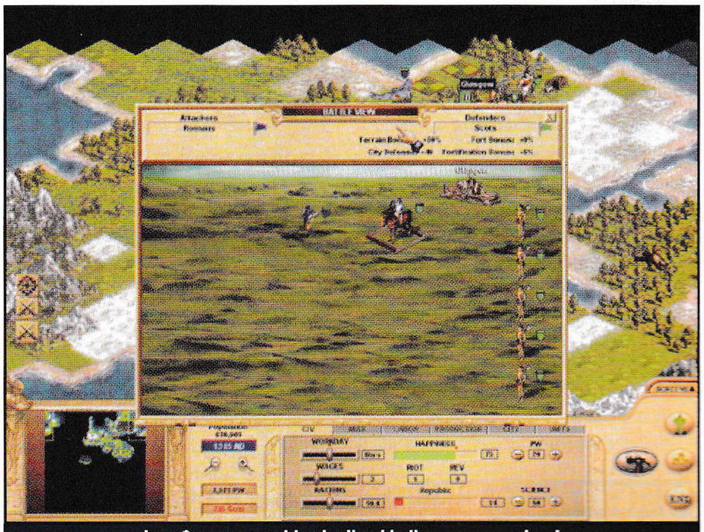


CIVILIZACIJA NA MALO DRUGAČIJI NAČIN

No, dobro, nahvalio sam ambalažu i goodiese, a sada mogu prijeći i na samu igru. Nakon podulje instalacije i izvrsne uvodne animacije koja pokazuje civilizaciju kroz različita vremenska razdoblja, od rimskog doba do gradova poput onih iz Petog elementa, pojavljuje se glavni izbornik vrlo zanimljivog i inovativnog stila. Naime, sve glavne opcije nisu u sredini ni ispod glavnog logoa, nego su simetrično raspoređene prema kutovima, oko njega. Iako mali broj ljudi obraća pozornost na takve sitnice, upravo one pokazuju koliko je truda uloženo da bi CTP-u unio neke novosti u ovaj već pomalo zasićeni žanr. Ponuđene opcije su: single player, multiplayer, credits i izlaz. Multiplayer podržava igranje na lokalnoj TCP/IP ili IPX mreži, kao i igranje preko Interneta. U single player modu igra novim igračima nudi izvrstan tutorial koji će poučiti one kojima je priručnik dosadan, i pojasniti neke važnije razlike između Civilizacije 2 i ove igre. Sama igra je, za razliku od Civ2, podijeljena u pet glavnih povijesnih razdoblja: antičko, renesansu, moderno, genetsko i dijamantno, a svako je predstavljeno pojedinim otkrićima, jedinicama i ostalim sitnicama koje vam nećemo otkriti da biste što više uživali u njima.

JE LI CTP BOLJI NEGO ALPHA CENTAURI?

Kako nam je prije nekoliko mjeseci došao Alpha Cenataturi iz Firaxisa, jedini pravi suparnik ovoj igri, odlučili smo usporediti ih i prokomentirati njihove prednosti i nedostatke. Svjesni smo da jedan dio igrača smatra da je Alpha Centauri zakon i da se nijedna igra ne može usporediti s njom (tako smo i mi neko vrijeme mislili, ali nas je ova igra natjerala da to mišljenje definitivno odbacimo) i upravo vam zato donosimo sve prednosti i mane jedne i druge. Kao prvo, Alpha Centauri je djelo računalnih virtuoza i velikih vizionara Sida Meiera i Briana Reynoldsa, koji znaju predvidjeti želje i potrebe igrača i implementirati ih u svoje igre. Alpha Centauri je jedini pravi nastavak Civilizacije popraćen fenomenalnom pričom epskih razmjera. Naime, da razjasnimo, uvodna animacija AC-a samo ukratko opisuje što se dogodilo, a želite li znati više detalja, usmjeriti svoje browsere (ili, po naški, prebirnike) na www.alphacentauri.com i downloadajte cijelu priču ili pojedina poglavlja. Pogledamo li istu stvar kod CTP-a, vidimo da je u tome malo slabiji jer, osim prekrasne uvodne animacije, nećete naći nikakvu veću priču. Krenimo sada na glavni izbornik. Iako AC ima vrlo lijep, jednostavan i intuitivan izbornik, CTP-ov je ipak bolji zahvaljujući svom inovativnom izgledu i jednostavnosti. U kategoriji opcija i bogatstva mogućnosti rezultat je neriješen: AC nudi mnogo više na samim pravilima, ali ima relativno mali broj različitih strana za biranje, što nadoknađuju velikim međusobnim razlikama u načinu i ponašanju svake od njih, dok su kod CTP-a civilizacije mnogobrojne, ali se razlikuju samo u početnim tehnologijama i izgledu građevina. Grafičke novosti su na strani AC-a i to ponajprije novi, izvanzemaljski teren koji je kompletno u 3 dimenzije, kao i njegova opća uporaba, dok su grafička ljepota prikaza (na nekim dijelovima slična Microsoftovom Age of Empires), detalji i inovativnost vezana uz grafički prikaz jedinica na strani CTP-a. Što se tiče zvučne kulise i efekata, tu su obje igre podjednake. Ponajviše muke zadala nam je usporedba sučelja. Iako AC sučelje ima svoj vlastiti tutorial i mnogo korisnih opcija, presuda je morala pasti u korist Civ:CTP-a jer



Između svemarca i konjanika, kladim se na svemirca!

Iskreno rečeno, nisam se nadao da će se tako brzo pojaviti igra koja bi AC-u tako ozbiljno poljuljala tron. Ovo je jedna od onih koje MORATE IMATI u svojoj kolekciji!

TARGA

- monitori i računala
- njemačka kvaliteta
- 36 mjeseci jamstva



PC CENTAR economy AMD • kućište minitower AT • MB SIS chipset BX (up to 450 MHz) • procesor AMD K6-2 300-100 MHz • 24 MB SRAM 100 MHz FDD 3,5" • VGA PCI AGP 8 MB • HDD 3,2 GB • soundblaster • tipkovnica HR PS2 • miš Targa • Targa monitor 15"
4.804 Kn (PDV uračunat)

PC CENTAR economy Intel • kućište miditower ATX • MB Intel chipset BX (up to 450 MHz) • procesor Intel Pentium 300 Celeron 128 KB • 24 MB SRAM 100 MHz FDD 3,5" • VGA PCI AGP 8 MB • HDD 4,3 GB • soundblaster • tipkovnica HR PS2 • miš Targa • Targa monitor 15"
4.967 Kn (PDV uračunat)

PC TARGA profesional I • kućište minitower ATX • Osnovna ploča QDI Briliant 1MB BX • procesor Intel Pentium II Klamath 350 MHz • RAM 64 MB DIMM 100 MHz HDD 6,45 GB Seagate Ultra DMA • FDD 1,44 MB Mitsumi • CD ROM 40x LiteOn • VGA adapter ATI 8 MB 3D AGP monitor 17" TARGA TM 4267 • tipkovnica Siemens Win95 • miš Targa PS2
10.056 Kn (PDV uračunat)

PC TARGA profesional II • kućište minitower ATX • Osnovna ploča QDI Briliant 1MB BX • procesor Intel Pentium II Klamath 400 MHz • RAM 128 MB DIMM 100 MHz HDD 10,2 GB Seagate Ultra DMA • FDD 1,44 MB Mitsumi • CD ROM 40x LiteOn • VGA adapter ATI 8 MB 3D AGP monitor 17" TARGA TM 4296 Diamondtron • tipkovnica Siemens PS2 HR • miš Targa PS2
13.851 Kn (PDV uračunat)

- WIN 98
- WORD 97
- WORKS ENCARTA 99
- MONEY 99
- AUTOROUTE EXPRESS 98
- GREETINGS 99

1.699 Kn
(PDV uračunat)

Hrvatska, 10000 Zagreb, Zajčeva 34,
tel/fax +385-1-2431-432, + 385-1-2431-433
Email: centar-informatika@zg.tel.hr
http://www.centar-informatika.hr

CENTAR_informatika d.o.o.

Prodaja opreme na čekove građana i kartice MASTER CARD, DINERS, AMERICAN EXPRESS
Za gotovinsko ili avansno plaćanje odobravamo rabat od 5% !



Teren je nešto između Civilizacije i Age of Empiresa !!!



Sučelje je vrlo inovativno zamišljeno



Kao i u Civilizaciji 2, možete birati vrlo velik broj naroda



Gadno mu se piše !!!



Umri , poglavico !!!

Žestoka konkurencija Sid Meierovom Alpha Centauriju !

e po količini informacija i njihovoj korisnosti definitivni pobjednik. Naime, u Civ:CTP-u su sve informacije vezane za gradove, jedinice, izgradnju i istraživanje na glavnom sučelju u vidu tabova, što znači smanjeno vrijeme prekapanja po izbornicima da biste došlo do određene funkcije. Dođosmo i do samog igranja. Tu je ocjena isključivo stvar osobnog ukusa. Možda bi i tu za dlaku prevladao CTP - zbog razrađenijeg upravljanja svemirom i podmorjem. Iako je i u AC omogućeno graditi morske kolonije, u CTP-u su sami detalji oko upravljanja pa čak i gradnje svemirskih kolonija i napada s istih na zemaljske daleko detaljnije napravljeni. Tu su mogućnosti bombardiranja neprijateljskih gradova iz orbite navođenim meteorima, a sve je popraćeno invazijom svemirskih marinaca (swarm), te mogućnosti otkrivanja crvotočina, nevidljivosti, kao i uporaba materijala s asteroida koji osiguravaju vašim svemirskim kolonijama ogromnu proizvodnju i sl. Ista takva detaljnost primijenjena je i na podvodni svijet. Uzevši u obzir takav način igranja, nakon inicijalne utrke za osvajanje zemlje i preraspodjele, dolazi do utrke u znanosti jer tko prvi iskoristi ove goleme potencijale mora i svemira, prevlast mu je zajamčena pa tako umjesto jedne utrke za osvajanjem, ovdje imate tri. U CTP-u su još i dodatne posebne jedinice poput ECO rangera ili ECO terorista koji se, kao što im i ime govori, brinu za okoliš, svaki na svoj način. Jedna od većih prednosti AC-a pred CTP-om je da možete kreirati sami svoje jedinice od velikog broja ponuđenih, što uvelike pridonosi većim mogućnostima kombiniranja oružja i njihovoj uporabi. Što se tiče samih gradova, poboljšanja za njih i svjetskih čuda, tu je situacija neriješena. Isti je slučaj i sa Civilopaedijom (u AC-u Datalinks, a u CTP-u the Great Library). Zbrojimo li sve rečeno, situacija je neriješena - jedna i druga igra se fenomenalno nadopunjuju pa ako dvojite koju kupiti, savjetujem vam: skupite lovu i kupite obje jer je uistinu gotovo nemoguće reći koja je bolja!

Prekrasno, zanimljivo, inovativno. Ima sve odlike Civ igara !!!

SPECIFIČNOSTI

Igra sama, kao i sve ostale u tom žanru, nudi velik broj smjerova razvoja i napretka, no ima i nekih specifičnosti. Jedna od njih je postojanje specifičnih prirodnih bogatstava koje su vrlo vrijedne za trgovinu, a donose vam goleme količine novaca pa se itekako isplati izgraditi gradove u njihovoj blizini. Druga je specifičnost postojanja jedinica poput ECO rangera, koji nastoje popraviti opće stanje okoliša nastalo tehnološkim razvojem vaše civilizacije. To možete spriječiti i jednim od svjetskih čuda (Gaia Controller). Svjetska čuda su ovdje vrlo zanimljiva, popraćena izvrsnim animacijama, a koji put će donijeti i velike povlastice za svaku civilizaciju. Detalje otkrite sami :-).

NEKOLIKO STRATEGIJSKIH SAVJETA OD DIZAJNERA IGRE

Najbolje mjesto za prvi grad je obično ondje gdje automatski počinjete. U početku se ne zabrinjavajte odveć za obranu (1 Phalanx će biti dosta), nego za istraživanje. Do modernog doba budite na defenzivi jer su jedinice obično preslabe za napad. Počnite s trgovinom što prije jer je to najbolji put da napredujete u znanosti. Što prije istražite Republiku i izadite iz Tiranije. Gradite tržnice i banke u svim gradovima jer ćete tako najbrže doći do love. Nastojte istražiti Agricultural Revolution da dobijete mlin (mill) i pikemena (jedan od boljih defenzivaca), a potom barut. U modernom je dobu jedna od najučinkovitijih tehnika za zbrisati protivnika nuke/padobranac (savjet - tako čistite kontinent po kontinent, jer je manja šansa od protunapada). Kad već napadate s nuklearkama, prije toga saznajte koji su protivniku gradovi glavni za proizvodnju te prvo udrite po njima. Gradite aerodrome nedaleko protivnika. Kad vam bude više od 10 radnika u gradu, preorijentirajte neke od njih na znanost i trgovinu. Obavezno izgradite Gaia Controller - eliminira zagađenje i znatno olakšava igru.

OCJENA

Za ovako dobru igru svi su komentari suvišni !

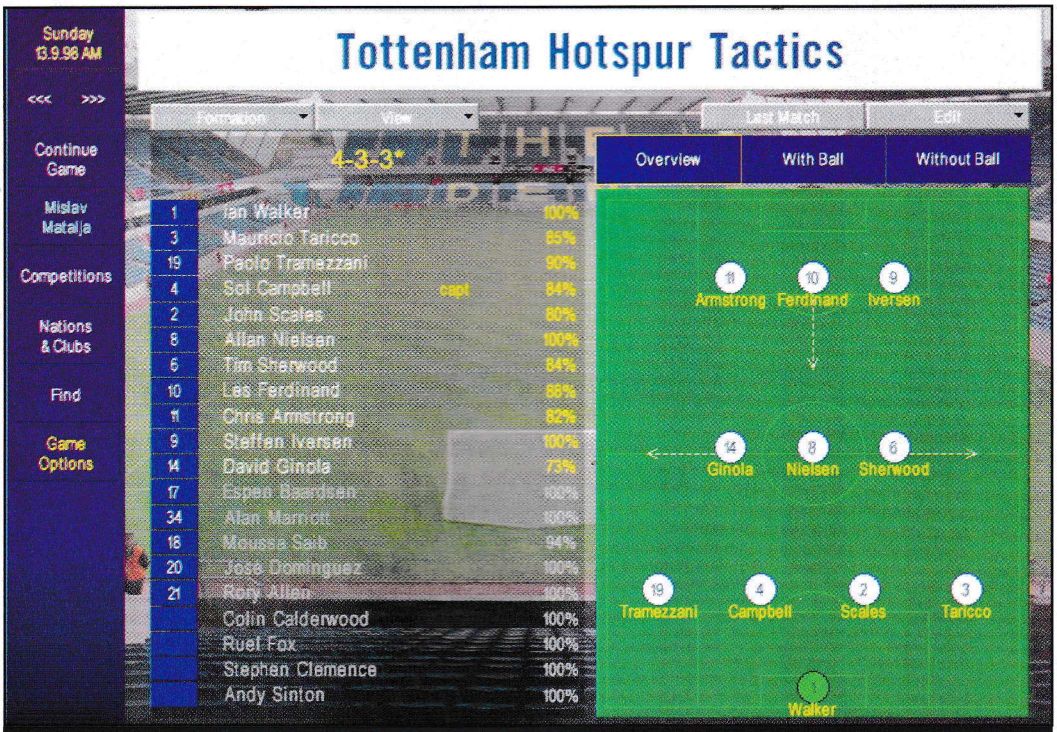
96%

Najvažnija sporedna igra na svijetu

CHAMPIONSHIP MANAGER 3

PREPORUKA MJESECA

Dugo smo, gotovo tri godine, čekali treći nastavak obožavane serije nogometnih managera... I konačno je ovdje!



Ovako izgleda najjednostavnije namještanje taktike...



...ali jednom kad se uživite, bavit ćete se ovakvim stvarima



S rizičnim formacijama poput 4-3-3, koju sam rabio ovdje, igra momčadi zna biti vrlo inkonzistentna iz utakmice u utakmicu

PIŠE **Mislav Mataija**

INFO

PROIZVOĐAČ	Sports Interactive
IZDAVAČ	Eidos Interactive
MIN. KONFIGURACIJA	P133, 16 Mb
NAŠA PREPORUKA	P2, 64 Mb
3D PODRŠKA	nema
MULTIPLAYER	LAN
PLATFORME	PC

ALTERNATIVNO

CHAMP. MANAGER 2 97/98
Hmmm... Eventualno ako imate vrlo slab hardver.

PREMIER MANAGER 99
Predstavnik "vječitog drugog", relativno poznatog Gremlinovog serijala koji će se svidjeti manje zahtjevnim igračima zbog veće jednostavnosti i bolje prezentacije.

FA PREMIER LEAGUE MAN. 99
EA Sportsova igra za koju vrijedi isto što i za PM 99.

SPORTS Interactive, mala tvrtka pod vodstvom braće Collyer, autora CM-a, posljednju je godinu bila izložena nevjerojatnim pritiscima hordi nestrpljivih fanova. Vjerujte, takvih je uvijek bilo i uvijek će ih biti mada ih u Hrvatskoj i nema mnogo. Postoje čak i priče o potpunom gubitku društvenog života i/ili gubitku smisla za stvarni svijet zbog danonoćnog igranja. Pod izdavačkim pokroviteljstvom Eidosa stiže i treći nastavak, za koji možemo jamčiti da će proći mnogo bolje ili barem jednako dobro kao i njegovi prethodnici!

CM nije nikad bio posebno privlačan tzv. mainstream igračkoj populaciji pa čak ni onima koji su inače veliki obožavatelji nogometa i nogometnih igara poput FIFA-e. On je oduvijek bio namijenjen onim rijetkim igračima koji su željeli veliki stupanj realizma i slobode. Isto vrijedi i za CM 3, koji zapravo ne donosi nikakve novosti u koncepciji pa se zato čini da Eidos ne može računati na značajnije proširenje tržišta.

A DI SE PUCA?

Pokrenuvši igru, prvo što ćete uočiti je da je i dalje riječ o gotovo potpuno tekstualnoj igri. Doduše, cijela igra izgleda vrlo elegantno i šaroliko u 800*600 i 16-bitnoj boji, ali se u suštini sastoji od različitih tabela i teksta s jednom od mnogih nogometnih slika kao pozadinom. Ne postoji nikakav vizualni prijenos utakmice, ali je zato tekstualni znatno promijenjen (vidi okvir). Samo sučelje je bitno drugačije. Nema više jednostavnog i nezgrapnog hypertexta. Novo sučelje je organizirano po drop-down izbornicima, što je vrlo praktično i ekonomično. S lijeve strane ekrana je cijelo vrijeme izbornik s kojeg je moguće bilo kada pristupiti najvažnijim ekranima, što štedi dosta vremena jer ne morate klikati kroz mnoštvo ekrana da biste dobili ono što tražite. Osim toga, na raspolaganju su vam cijelo vrijeme prilično zgodne back i next funkcije koje olakšavaju navigaciju kroz podatke nedostupne s osnovnog izbornika. Novost je News ekran, organiziran poput e-mail programa u kojem primate sve važne vijesti o ozljedama, kupnji i prodaji igrača te bitnim događajima. Nešto slično smo već vidjeli u EA Sportsovom FA Premier League Manageru 99. Ono čega se sjećamo iz CM-a 2 bio je pomalo nespretan i često nerealan način potrage za igračima, ovdje je to znatno unaprijeđeno. Primjerice, dok ste u CM-u 2 za namještanje parametara potrage (pozicije, cijena, godine...) morali više puta klikati kroz svu silu izbornika, ovdje je sve to dostupno kroz tzv. filtar ekran na kojem namještate sve parametre. Razvrstavanje igrača, jednom kad ih pronađete, je također znatno bolje organizirano. Osim klasičnih načina razvrstavanja po pozicijama i osnovnim karakteristikama, moguće je (konačno) uspoređivati atribute (ocjene pojedinih aspekta njegove igre) kojih je sada još više – oko dvadeset, zatim novčane detalje i dr. Skaut ovdje ima mnogo realniju ulogu. Dok ste u CM-u 2 sami tražili igrače, a njemu samo rekli da vam preporuči neke od njih (što bi on učinio instinktivno), ovdje ćete njega zadužiti da traži igrače na nekom određenom području. Primjerice, pošaljete li ga u istočnu Europu, on će ondje tražiti igrače nekoliko tjedana, pronaći ih nekoliko desetaka i ocijeniti ocjenama od 1 do 5, danomice vam šaljući novopronađena imena, i tako završiti potragu.



Ovo znači da je naš Prosinečki jedan od trojice četvorice igrača u regiji koji su uspjeli dobiti čak pet zvjezdica

GRAFIKA... KOME TO TREBA?

Prijenos utakmice je sličan onome u CM 2, a opet različit. Naime, postignut je mnogo veći stupanj napetosti i realnosti. Više se tekstualnim porukama ne opisuju samo najveće akcije, nego gotovo cijela utakmica, zajedno s igrom u sredini terena. Želite li tijekom utakmice pogledati statističke podatke, igra se neće zaustaviti, čime je postignuta mnogo veća napetost. Ipak, moguće je zaustaviti igru želite li, primjerice, izvršiti veće taktičke promjene.



1 Glavni ekran za gledanje utakmice, samo s osnovnim podacima, **2** statistike poput broja pokušaja, broja uspjelih dodavanja, držanja lopte..., **3** pokazuje na kojim se dijelovima terena najviše igra, **4** tekstualni transkript cjelokupnog komentara, **5** i **8** detaljne statistike za sve igrače obiju momčadi, **6** ocjene svih igrača, od 1 do 10, **7** posljednji rezultati, korisno ako se natječete u nekom kupu pa vam trebaju rezultati ostalih utakmica, **9** namještanje taktike, utakmica se zaustavlja, **10** brzina komentara, ako je na slow, igra će rabiti zgodan stereo efekt u kojem su navijači domaće momčadi lijevi zvučnik, a gostujuće desni, nezavisni jedni od drugih



Tko bi rekao da i tekstualne poruke mogu biti vrlo dramatične



Momčad možete pregledavati na sve moguće i nemoguće načine

I TABLICE MOGU BITI ZABAVNE

Fantastična je mogućnost Championship Managera 3 da sadrži čak petnaest europskih i svjetskih liga: argentinsku, belgijsku, dansku, nizozemsku, englesku, francusku, njemačku, talijansku, japansku, norvešku, portugalsku, škotsku, španjolsku, švedsku. Teoretski je moguće igrati usporedno sa svih petnaest! Ipak, s nekim zemaljskim hardverom ne bih preporučio igranje s više od njih pet zbog goleme količine podataka koje igra procesira. Vaši zadaci kao menadžera kluba su se ponešto proširili. Sada možete upravljati i osobljem (pomoćni menadžeri, treneri, skauti, fizioterapeuti...) koje je ocijenjeno atributima slično kao i igrači. Osim toga, možete, ako želite, preuzeti punu kontrolu nad rezervnom momčadi koja je prikazana jednako detaljno kao i prva momčad. Na svu sreću, nema upravljanja infrastrukturom stadiona, financijama i sličnim stvarima kojima se nogometni menadžeri ne bave. U ovoj igri postoji sasvim dovoljno zanimacija i bez toga. Taktičko upravljanje momčadi, jezgra svake ovakve igre, je uvelike poboljšano. Sad je, osim jedne od predefiniranih formacija i slobodno kreiranih (za što postoji čak trideset mogućih pozicija igrača), moguće potpuno slobodno određivati kretanje svakog igrača, s loptom i bez lopte, na svakom dijelu terena, određivati vrstu dodavanja (miješano, kratko, dugo, izravno), trčanja i obrane za svakog igrača... Postoje i slične instrukcije za cijelu momčad. Omogućeno je i dosad najdetaljnije i najslobodnije kontroliranje treninga – osim što igračima možete namijeniti jedan od nekoliko predodređenih režima treninga, možete ih i sami stvarati na osnovu nekoliko parametara. Količina statistike je upravo nevjerojatna. Svi detalji o bilo kojoj utakmici, igraču i natjecanju su nadohvat ruke. Osim toga, postoji i vrlo detaljno pisana povijest za sve značajnije igrače, natjecanja i momčadi, zajedno sa slikama, što čini pravu malu enciklopediju nogometa koja će biti vrlo zanimljiva ozbiljnim nogometnim fanovima. Zapravo, teško da ima išta vezano uz nogomet što u ovoj igri nije prikazano do posljednjeg detalja i dovedeno gotovo do savršenstva. Na račun ove igre se

Ovo je jedna od onih igara koje ili volite ili mrzite - ako je zavolite, zarazit će vas tako da mjesecima nećete igrati ništa drugo

može uputiti vrlo malo kritika. Kao prvo, postoje određeni problemi vezani uz statistiku. Ona je, kao i u gotovo svim dosadašnjim managerima, iznimno točna za sve važnije lige, ali kod onih manjih, kakva je i hrvatska, nije baš savršena – mnogi poznati igrači su izostavljeni ili se pak zna dogoditi da se u istoj momčadi tri igrača jednako zovu jer igra, kao i u CM-u 2, izmišlja igrače na temelju starih imena. Druga i važnija velika mana je hardverska glad. Igra barata golemom količinom podataka i zato joj treba relativno jak procesor i mnogo memorije. Iako je deklarirani minimum nizak, želite li igrati s više od tri lige, ne bih preporučio ništa slabije od P2, 64 MB, a na bilo čemu ispod P200 više od jedne ili dvije lige je potpuno neigrivo zbog količine računanja nakon svake utakmice. Ako želite igrati sa svim ligama, pokušajte s P2 400, 128 MB ili nečim jačim. Osim toga, igra zauzima vrlo mnogo prostora na disku – mnogo instalacija zauzima preko 1 GB, a instalacija bez tzv. Quick igara nešto više od 500 MB. No, nakon instalacije više vam nije potreban CD. Treća mana je to što i dalje nema vizualnog prijenosa utakmice. Doduše, u svim dosadašnjim igrama on je služio samo kao ukras jer nije reflektirao ono što igra rabi u svom računanju. I, na kraju, treba pohvaliti i mogućnost multiplayer igranja, samo na LAN-u i, kao i prije, na jednom računalu.

Treći nastavak famoznog CM serijala je više nego dostojan svog imena. Baš sve je u njemu poboljšano. Ovo je najbliže što možete doći vođenju nogometnog kluba bez sjedenja na trenerskoj klupi. Iako postoje određeni propusti ili, bolje rečeno, neizbježni ustupci, nema razloga ovoj igri ne dati maksimalne ocjene. Dubina i realnost ove igre je bez presedana. Svaka čast!

SAVJETI ZA POČETAK

Ako još niste igrali nijednu iz CM serije, osjećat ćete se pomalo zbunjeno. Zato smo vam pripremili nekoliko savjeta. Na samom početku je vjerojatno najjednostavnije uzeti samo jednu ligu, ali poznatiju, poput engleske, i neku od prvoligaških momčadi. Kad se igra inicijalizira, otiđite na ekran s detaljima vaše momčadi. Ondje odmah postavite prvih jedanaest i zamjene da biste bolje upoznali momčad. Najjednostavniji način je pomoću filtra izabrati obrambene ili vezne igrače, odnosno napadače, te ih razvrstati po njihovim atributima. Sljedeće je postaviti formaciju. Tu imate potpunu slobodu, ali pokušajte je prilagoditi igračima – ako imate nekoliko dobrih centarfora, nemojte igrati 4-5-1. Nakon toga se upoznajte s financijskim detaljima i rasporedite skaute po svijetu. Zatim dogovorite nekoliko prijateljskih utakmica (u ekranu Fixtures) jer ćete već biti poprilično spremni za prave izazove.

OCJENA

Dosad najbolja nogometna menadžerska simulacija. Ako iole volite CM serijal, računajte s dužim izbivanjem iz društvenog života!

92%

Priča se nastavlja

BALDUR'S GATE
TALES OF THE SWORD COAST

***Black Isle* je ispunio obećanje – prva ekspanzija za najveću avanturu 1998. godine je već stigla!**



Nove avanture odvest će vas preko sedam mora i sedam gora...

Otok na kojem ćete se susresti s prvim neprijateljima. Gle, nije li to polarni medvjed s druge strane?

PIŠE **Dario Rakovac**

INFO

PROIZVOĐAČ	Bioware
IZDAVAČ	Virgin Interactive
MIN. KONFIGURACIJA	P166, 16 Mb, 2 MB graf. kartica
NAŠA PREPORUKA	P200MMX, 32 Mb, 4 MB graf. kartica
3D PODRŠKA	Direct X
MULTIPLAYER	LAN, Modem, Internet
PLATFORME	PC

ALTERNATIVNO

BALDUR'S GATE
Ako niste odigrali cijelu igru... Zar je bitno? Instalirajte ekspanziju i idite polako.

DAKLE, ima li tko među vama tko nije igrao *Baldur's Gate*? Kao što sam pretpostavljao... Uostalom, riječ je o igri koja je prije nekoliko mjeseci harala ovim prostorima kao nijedna prije. U onih nekoliko tjedana nakon izlaska činilo se da se ne igra ništa drugo doli *Baldur's Gate*. Čak i danas, igra se jednako žestoko, o čemu svjedoče brojna pisma koja nalaze put do redakcije. Ako još niste gotovi, požurite jer *Baldur's Gate* je dobio prvu ekspanziju kojom dokazuje da se s dečkima iz *Biowarea* i *Black Islea* nije za šaliti.

U trenucima kad je Hacker bio skoro gotov, svi materijali obrađeni i pripremljeni za tisak, nazvao me glavni i odgovorni urednik (naš dragi Chris) kako bi mi prenio radosnu vijest. Čuvši da je stigao *Baldurov* dodatak, odjurio sam do redakcije i vratio se kući prije nego li ste rekli Fireball. Ubacio sam *Virginov* (koji je izborio distributerska prava za Europu) bijeli CD u drive i čekao da se pokrene instalacija. Nažalost, tada sam shvatio da je oduševljenje bilo malo preuranjeno... Disk koji smo dobili tek je završna build verzija koja pruža mogućnost "gotovo" normalnog igranja. To "gotovo" znači da ste ograničeni na dio igre kojim dobivate dobar uvid u ostatak, ali vam proizvođač ipak ne daje cijeli kolač. No, i to mi je bilo dovoljno...

DOBRODOŠLI U ULGOTH'S BEARD

To malo ribarsko mjestašce postat će izvorom svih vaših novih pustolovina. Već po ulasku u gradić, presrest će vas *Shandalar* (inače čarobnjak čije kćeri (ni)ste pobili prilikom krađe komponenti za nebesko plovilo). Da biste se iskupili za grijehe iz prošlosti, morat ćete za nj obaviti "mali" zadatak. Tako to počinje, ali, nažalost, i završava jer naša verzija omogućuje igranje samo tog prvog questa. O ostalima sam dobio podatke, ali kako build ne nadograđuje mapu, nisam mogao putovati između lokacija i svaki odlazak iz *Ulgoth's Bearda* značio bi kraj igranja. No, već se iz ovoga vidi da je napredak u ekspanziji itekako ostvaren. Krenimo od detalja. Vrijeme bacanja čarolija, putovanja projektila i realnog ponašanja čarolije je poboljšano. Tako sada možete pobjeći od fireballa ako ste na vrijeme



Pustolovine i borbe u tamnicama najčešće su u ekspanziji



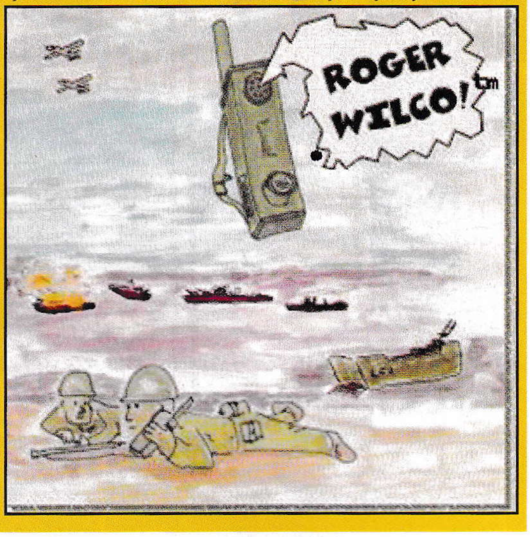
Lopovi će vam ponovno biti od velike koristi. Bez njih i njihova otkrivanja zamki teško ćete opstati u tamnicama



Dosta dobra ponuda za siromašnog trgovca u ribarskom mjestašcu

ROGER WILCO U SREDNJEM VIJEKU

Dečki iz Biowarea omogućili su vam uporabu novog Roger Wilco komunikacijskog softvera da biste kod mrežnih igara mogli nesmetano komunicirati s ostalim igračima. Riječ je o virtualnom walkie-talkie uređaju kojim je olakšana komunikacija tijekom borbe i sličnih situacija kada je ručno upisivanje poruke dosta teško izvedivo. Ovako vam treba samo mikrofon, full duplex zvučna kartica i 28k modem. Može li biti bliže pravoj roleplay-ki?



Za komunikaciju vam treba samo jeftini mikrofon i zvučna kartica.

Treba li vam bolja preporuka od činjenice da vam ova ekspanzija omogućuje još igranja u fenomenalnom Baldur's Gate svijetu?

počeli bježati iz zone djelovanja, a i projektili vas više ne prate kao da su radarski vođeni. S druge strane, iskustveni prag podignut je do 161 000 bodova, što nekim klasama daje da preskoče i po dva stupnja (posebno dobro kod čarobnjaka koji mogu doseći 9. stupanj). Likova je i ovaj put poprilično broj. Većina ih ima utjecaja na radnju, tako da dijalozi nisu besmisleni, no nema novih, koji bi se mogli pridružiti vašoj družbi. Kako to ne bi predstavljalo veliki problem,



ekspanzijski questovi su bogati jakim predmetima poput two handed sworda +3 ili štapa koji se pretvara u buzdovan te full plate maila +3. Čarobnjaci i svećenici će također doći na svoje s novim čarolijama koje su čak (samo neke, naravno) dostupne u trgovini i u samom *Ulgoth's Beardu*. Većina čudovišta temelji se na animacijama starih, već poznatih neprijatelja. Uglavnom, riječ je o jačim varijantama iz originalne igre, no to ne znači da neće biti i novih zvijeri. U prvom questu susreo sam samo veliki broj ludih čarobnjaka, tako da ne mogu reći što igra sve krije, ali iz jednog intervjua s vođom projekta čuo sam da postoje i *Lesser Tanar'ri* demoni (opake, gotovo neuništive beštije koje je moguće ozlijediti samo s magičnim oružjem, otporne na napade čarolijama itd.). Veliki questovi se vrte oko tih opačina pa ćete se s njima sigurno susresti.

PRIČA U PRIČI

Sigurno vas zanimaju detalji oko priče? Eh, moram vas razočarati - ekspanzija se ne nastavlja na igru. Ona nije osmo poglavlje niti se bavi bilo kakvim događajima nakon pada *Sarevoka*. Ekspanzija samo proširuje igraći prostor originalnog



U podrumu pitome kućice...



Što li kriju ove mistične dubine?

Baldur's Gatea te dodaje, prema nekim procjenama, 20-30 sati više igranja. Ako ste već završili igru, ekspanzija će pronaći vaš final save file i učitati ga tako da vas transportira u *Ulgoth's Beard* tik prije posljednje borbe. Tako ćete moći još istraživati i skupljati iskustvo, a kada i nove predjele potpuno istražite, onda se vratite u Gate i dokrajčite glavnog gada (pazite, konačni obračun je prilagođen vašem novom iskustvu). Kako nema glavne okosnice, ekspanziju čine tri velika questa (daleko veća od svih pojedinačnih iz stare igre) koja vas vode na mistične lokacije poput *Durlagova tornja* (sjećate se da je spominjan u igri) ili dalekih otoka koji skrivaju tajnu *Balduranove* sudbine. Iako se to ne čini previše, na svakoj od tih lokacija posla je preko glave. Questovi su teški, prilagođeni **high level** likovima pa ne očekujte brz prolazak. Posebice u slučaju *Urlagovog tornja* za koji se zna da u dubini skriva veliko blago po koje su mnogi otišli, ali se nitko nije vratio... Zanimljivo je da su dizajneri iz *Biowarea* dvaput preuređivali igru jer je bila preteška. Govori li vam to dovoljno?

Tko je god igrao *Baldur's Gate*, gladan je za još. Kako bi pripremili "prave" likove za ekspanziju, neki od nas krenuli su u ponovno igranje i ne mogu dočekati da ih testiraju u podzemlju *Durlagove* tamnice. Ako je suditi po početku, neće nam biti lako, ali to se i traži. Ekspanzija je pravi izazov čak i za dobro opremljene high level likove s kojima je stari Gate bio limunada. U tom smislu, *Tales Of The Sword Coast* je ispunio naša očekivanja i pružio nam dvadesetak sati uživanja u najboljem što Baldur's Gate može ponuditi. Grafički, nove su lokacije prekrasne, a efekti pojedinih čarolija unaprijeđeni, tako da sve skupa izgleda čak i bolje (npr. Grease sad ima jasno polje djelovanja i sl.). Nažalost, nema novih, egzotičnih likova koji bi vam se mogli pridružiti, ali Bože moj. *Tales Of The Sword Coast* spada među bolje i dorađenije ekspanzije. On vam uistinu pruža nešto novo u odnosu na igru uz koju ste proveli mnoge noći. Mnogi bi proizvođači iz ovog primjera mogli dosta naučiti.

TKO KAŽE DA NISMO EKSKLUZIVNI?

Iako smo kanili čekati konačnu verziju, nismo mogli propustiti priliku da vam pružimo makar i ovaj ograničeni uvid u nove avanture. Dok ovo čitate, dobili smo sigurno i puno verziju, tako da bez ustezanja možete slati svoja pitanja i komentare na račun ekspanzije.



OCJENA

Da je barem malo više questova ili barem još jedan npc za družinu, ocjena bi se popela i preko 90%.

89%

Chris Sawyer ponovno u akciji !!!

ROLLERCOASTER TYCOON

PREPORUKA MJESECA

Programeri Microprosea predvođeni Chrisom Sawyerom odlučili su spojiti igrivost Transport Tycoona i tematiku Theme Parka. Koliko im je to uspjelo, pročitajte u ovom opisu !



Izbornici u igri su jednostavni i pregledni, ali s dovoljno detalja da ne budu monotoni

Igra objedinjuje najbolje osobine prošlih hitova: ideju Theme Parka i igrivost Transport Tycoona

PIŠE **Alan Graf**

INFO

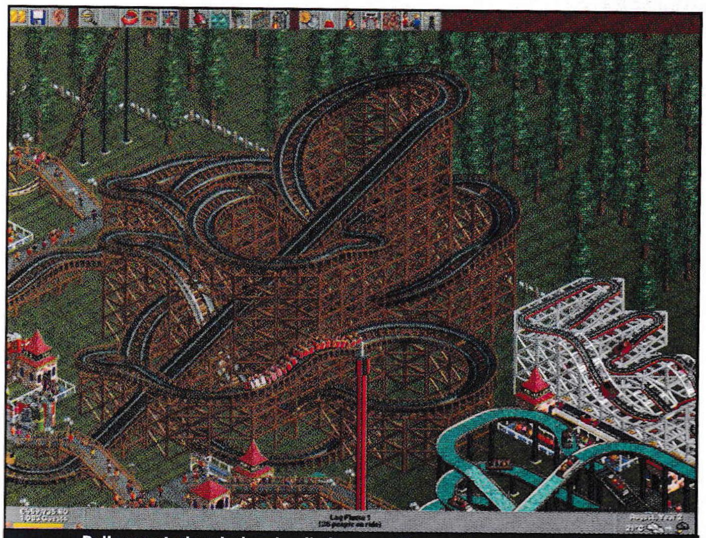
PROIZVOĐAČ	Microprose
IZDAVAČ	Hasbro Interactive
MIN. KONFIGURACIJA	P90, 16 Mb, 2 MB graf. kartica
NAŠA PREPORUKA	P2 266, 32 Mb, 4 MB graf. kartica
3D PODRŠKA	nema
MULTIPLAYER	nema
PLATFORME	PC

SJEĆATE li se Bullfrogovog Theme Parka? Iako je danas već zastarjela, ideja živi dalje. To su jasno pokazali i momci iz Microprosea predvođeni Chrisom Sawyerom, tvorcem popularnog Transport Tycoona čiji se utjecaj uvelike osjeća i u Rollercoaster Tycoonu. Ideja je bila stvoriti igru s tematikom Theme Parka i igrivošću Transport Tycoona. Sudeći po onome što smo vidjeli, čini se da im je to uspjelo, pa i više od toga. Ova igra, naime, ima sve uvjete da već u startu postane hitom.

Vi ste u ulozi direktora zabavnog parka i glavni vam je cilj da vam park što prije procvjeta i donese što veću zaradu. Na raspolaganju su vam mnoge atrakcije, štandovi s hranom, štandovi sa suvenirima i svim ostalim sitnicama osmišljeni za izvlačenje novca iz džepova roditelja koji su svoju djecu doveli u vaš luna park. Kako vam ne bi bilo dosadno, očekuju vas i suparnici, ali i istraživanja, vođenje marketinga i još mnogi čimbenici popularizacije vašeg parka.

IGRIVO DO BOLI !

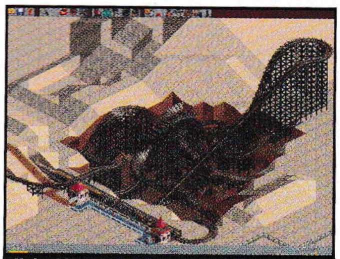
Konačno neka igra koja se može igrati dulje od 15 minuta. Većina igara koje nam u posljednje vrijeme dolaze su, osim nekoliko časnih iznimaka, prilično šablonske: izgradi zgrade, izgradi vojsku, zgazi neprijatelja. Vrhunsku igru već na samom početku odaje sučelje koje je ovdje iznimno jednostavno i intuitivno (4 tipke: nova igra, učitavanje igre, izvrstan tutorial, i izlaz, a svojim pri-



Rollercoasteri variraju od najjednostavnijih do onih posve zapetljanih



Rollercoastere u igri možete kupiti gotove ili ih sami dizajnirati



Kako bi gradnja bila zanimljivija, moguća je gradnja i pod zemljom, u tunelima

Detaljna grafika, zarazna igrivost. Hm, čini se da je Tycoon serijal dobio još jednu legendu !!!

zorima iz igre u pozadini uvelike sliči na ono u Transport Tycoonu te daje naslutiti kako će to izgledati u RCT-u. Uzmemo li u obzir prekrasnu grafiku s mogućim razlučivostima od 640x480 do vrlo visokih 1024x768, primjena grafike koja dočarava atmosferu animiranih filmova bila je u ovom slučaju pun pogodak. Za razliku od suhoparnih lica u sličnim igrama ovog tipa, ovdje možete vidjeti i izraze, čuti smijeh i slične detalje. Govoreći o njima treba spomenuti da nivo detalja gotovo da postavlja nove granice. Navedimo samo neke primjere: ljudi se smiju kad se vraćaju s atrakcije u kojoj su uživali, blijedi su i bljuju ako im je bila preintenzivna, žale se na nečist park. Konačno ljudi ne idu po parku kao muhe bez glave nakon vožnje, nego će se odmoriti na nekoj od klupica što ste ih postavili i tek onda nastaviti dalje. Igra je prepuna takvih detalja, a ovo su samo neki. O zvučnom dijelu igre možemo reći samo najbolje. Zvukovi su realistični i prostorno pozicionirani. Drugim riječima, čuju se svi pravi zvukovi rollercoastera čija pozicija i intenzitet ovise o poziciji vlaka na ekranu te vrisak ljudi koji također ovisi o intenzitetu vožnje. O igrivosti se nema mnogo toga za reći, igra je tako zarazna da će mnogi (kojima se skromno pridružujem) provesti sate i sate uz nju. Navedimo samo neke sitnice koje uvelike podižu ukupnu atmosferu i igrivost. Ljudi, a i vlakovi su savršeno animirani, tj. nema više trzanja rollercoastera kakvo smo vidjeli u Theme Parku, sve se odvija vrlo glatko. Jedina glazba koju čujete u igri je ona koja dolazi s vrtuljaka (tzv. Merry-Go-Round), no kad odzumirate, ona se stišava, što znači da i ona podliježe prostornoj raspodjeli zvuka. Iako u današnje doba multiplayera ova igra nema tu funkciju, moram priznati da joj i ne treba jer bi u protivnom Hrvatske telekomunikacije morale igračima dijeliti nagrade za najveće telefonske račune u gradu. Još jedna činjenica jamči ovoj igri status hita - niski hardverski zahtjevi. S obzirom na ono što nudi, traži vrlo malo (P90, 16MB RAM-a), što je čini dostupnom širој publici. Kao i još neke igre njene vrste, ona jasno pokazuje da ono što igru čini zanimljivom nije neka luda 3D grafika, nego igrivost, a RTC je ima, i to u ogromnim količinama.

Zaključimo: ovo je fantastična igra od koje se, pogotovo ako ste ljubitelj tog žanra, nećete odlijepiti mjesecima pa ako i niste, vjerujte mi, uživaat ćete.

Definitivno, ima naš glas da stane rame uz rame s klasicima poput Transport Tycoona i Theme Parka. Drugim riječima, igra koju ne smijete propustiti. ◂



Jednom riječju, prekrasno

10 SAWYEROVIH SAVJETA ZA POČETNIKE

PJEŠAČKE STAZE
Gradite pješačke staze pokraj atrakcija ili, još bolje, gradite mostove preko neke atrakcije na zanimljivoj točki da biste zainteresirati ljude za nju. Primjerice, napravite vodeni spust s trupcima i preko njega napravite most.



KORISTITE TUNELE
Pomoću tunela učinite spustove uzbudljivijima. Nagli pad u uski tunel može biti daleko zanimljiviji od istog na otvorenom prostoru. To se ne odnosi samo na rollercoastere !



"GLAVOSJEČA"
Kod nekih rollercoastera pametna uporaba "glavosječe" znatno će povećati uzbuđenje kod ljudi. Primjerice, napravite da se rollercoaster obrušava prema dolje i prolazi malo ispod monoraila. Iako ima dovoljno mjesta, oni koji se odozgo spuštaju to ne vide.



UPORABA VODE
Pametna uporaba vode također doprinosi zanimanju za atrakcija. Npr. rollercoaster naopačke tik iznad vode.



ELEMENT IZNENAĐENJA
Prilikom konstruiranja rollercoastera, nastojte iznenaditi one koji se voze na njemu tako da ne znaju što ih očekuje sljedeće. Jedna od boljih ideja je da po izlasku iz tunela vlak zaokrene za 180 stupnjeva i naglo se vrati u tunel.



KOMBINIRAJTE ATRAKCIJE
Pozorno kombiniranje dviju atrakcija može donijeti bonus zanimanje objema. Recimo, kombiniranje rudarskog rollercoastera i "river rapids ride" daje osjećaj napuštenog rudnika.



TEMATSKE CJELINE
Iskoristite krajolik i pokušajte od vožnji napraviti tematske cjeline. Npr. dodavanjem velikih igraćih karata i šahovskih figura učinit ćete vožnje automobilima mnogo zanimljivijima.



KRAJOLIK
Još jedan primjer dobre primjene krajolika. Rollercoaster ponire u tunel kroz rimsku arenu.



KROZ LOOPING
Omogućite da gosti vide i ostale atrakcije vozeći se u jednoj. Npr., provedite vodeni rollercoaster s trupcima "log flume" kroz vertikalnu looping petlju nekog rollercoastera. Zamislite iznenađenje onih u trupcima kad im iznad glave prozuji vlak punom brzinom.



DVOSTRUKA DOBIT
Iskoristite lagane vožnje poput monoraila i male željeznice da bi ljudi koji njima putuju vidjeli najbolje dijelove parka. To će podići zanimanje za monorail i za atrakcije koje se mogu vidjeti.



OCJENA

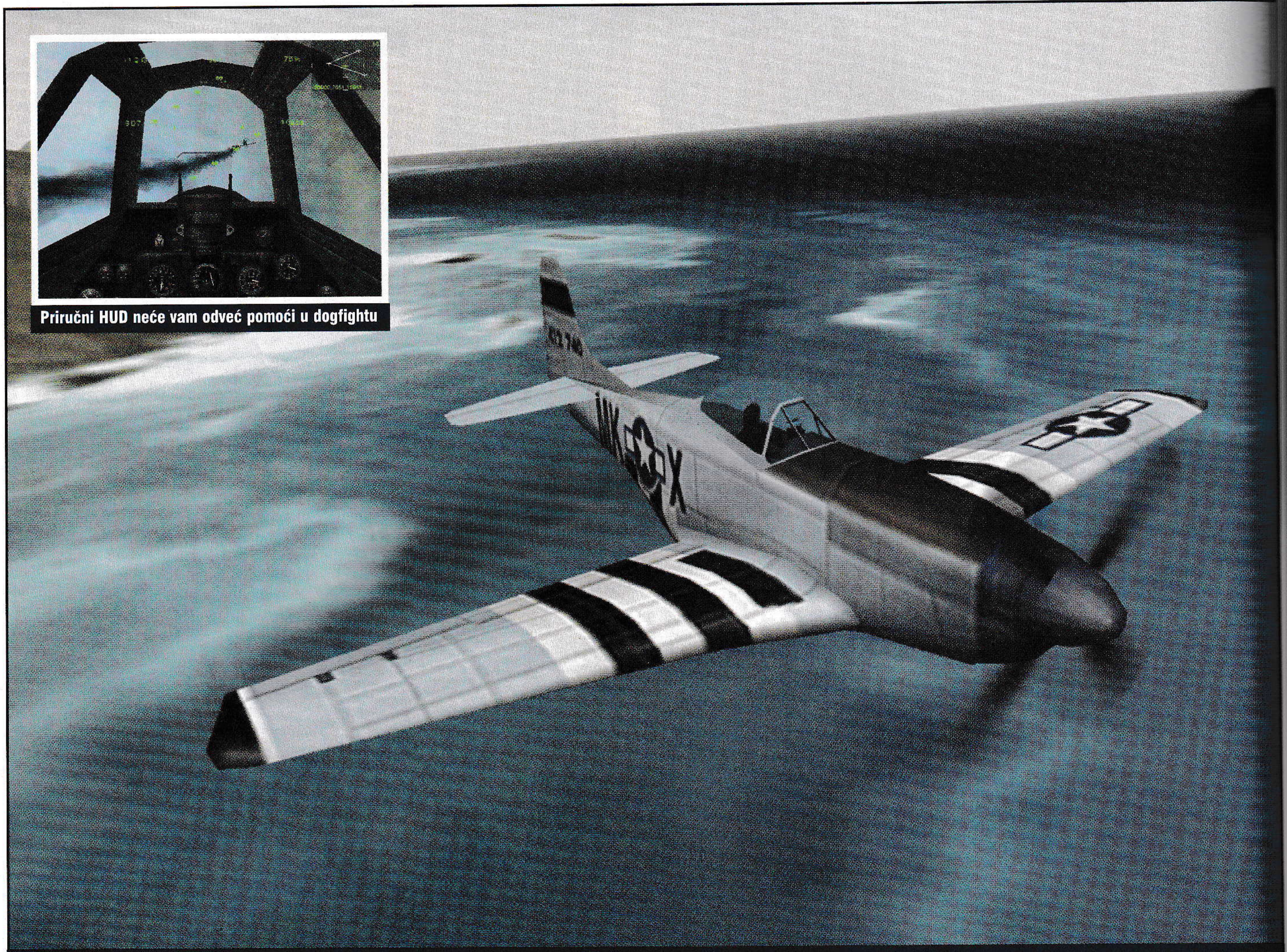
Igra je toliko dobra da mi je bilo vrlo teško odvojiti se od nje i napisati ovaj opis... Vraćam joj se opet!!!

94%

Dogfight iznad svega!

FIGHTER SQUADRON
SCREAMIN' DEMONS OVER EUROPE

... evo nam još jedne simulacije smještene u doba 2. svjetskog rata...



Priručni HUD neće vam odveć pomoći u dogfightu

Riječju, prekrasno!

PIŠE **Dario Rakovac**

INFO

PROIZVOĐAČ	Parsoft Interactive
IZDAVAČ	Activision
MIN. KONFIGURACIJA	P2 266 (softverski mod), P200 (3D ubrzivač), 32 MB
NAŠA PREPORUKA	P2 300, 64 MB, 3D kartica
3D PODRŠKA	Direct 3D
MULTIPLAYER	LAN, Modem, Internet
PLATFORME	PC

ALTERNATIVNO

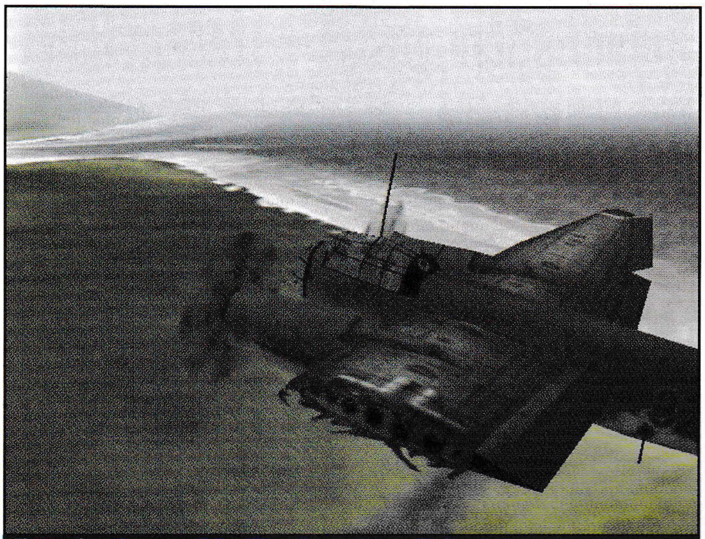
Alternativu predstavljaju sve dosad opisane simulacije smještene u isto razdoblje. Dakle, to su **European Air War**, **WW2 Fighters** i **Combat Flight Simulator**. Svaka od tih igara ima svojih prednosti i mana, nijedna nam nije pružila vrhunsku kvalitetu. Nažalost, ni Fighter Squadron nije donio značajniji napredak pa ga moram svrstati u istu grupu. "Pravu stvar" ćemo morati još malo pričekati.

DRUGI svjetski rat je definitivno *in*. Od *Vojnika Ryana* i *Tanke crvene linije* pa do računalnih igara, u posljednje se vrijeme pojavljuje nezapamćen broj naslova posvećenih tom legendarnom razdoblju. Posljednji "pravi" rat danas je postao pravom zlatnom kokom. Marketinški stručnjaci zadovoljno trljaju ruke, ali razloga za veselje imaju i krajnji korisnici – naivci koji daju novac za sve novo što se pojavi na tržištu. Usredotočimo li se na računalne igre, pogotovo na zračne simulacije, krajnji korisnici itekako imaju razloga trljati svoje žuljevite dlanove. Broj simulacija s temom 2. svjetskog rata sve je veći, a kako se naslovi nižu, u porastu je i kvaliteta. *Combat Flight Simulator, European Air War, WW2 Fighters* imena su s kojima smo se prilično dobro upoznali no, pred nama je novi ratnik koji juriša na naslov kralja nebeskih visina...

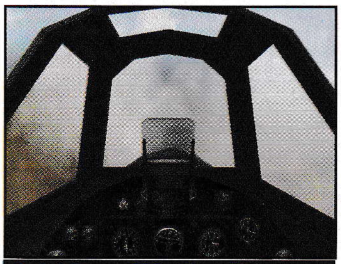
Fighter Squadron – Screamin' Demons Over Europe je najnoviji dodatak u velikoj obitelji "drugoratnih" simulacija. U svojoj osnovi, on ne donosi bogzna što nova (a kako bi i mogao?), ali ipak predstavlja još jedan korak naprijed. Ekipa iz *Parsofta*, poznata po izvrsnom *A-10 Cuba*, napravila je uglavnom dobar posao. Grafički i fizikalno, *Fighter Squadron* briljira no, na polju misija i dinamičnih kampanja potpuno su zakazali.

NEŠTO JE DIVLJE U ZRAKU

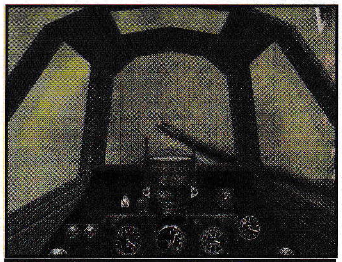
Na tehničke strane igre - grafiku i zvuk - nemamo nikakvih prigovora. Iako slabo urbaniziran, teren izgleda izvrsno, a da ne spominjem oblake koji su nešto najbolje što smo dosad mogli vidjeti u zračnoj simulaciji. Modeli zrakoplova su vrlo detaljni. Kokpiti dobro dočaravaju osjećaj skučenosti, karakterističan za letjelice tog doba, ali su, za moj ukus, previše pojednostavljeni. Pogled vam je priljubljen uz nišan bez ijednog vidljivog instrumenta, što može sugerirati arkadni karakter igre. Srećom, pogled se dade zumirati prema potrebi, a i arkadni karakter ostaje samo na sugestiji. *Fighter Squadron* je iznimno realna igra, pogotovo po pitanju fizikalnih modela leta i štete. Potonji je podatak neobično važan jer oštećenje iznimno djeluje na letne karakteristike. Pogode li vas u rep ili krilo, osjetit ćete to iznenadnim i jakim gubitkom pokretljivosti ili ćete se pak spiralno uputiti prema tlu. Zanimljivo je što se svaki otrgnuti



Fighter Squadron se voli hvaliti svojim modelom oštećivanja i realnim prikazivanjem istog. Eto primjera!



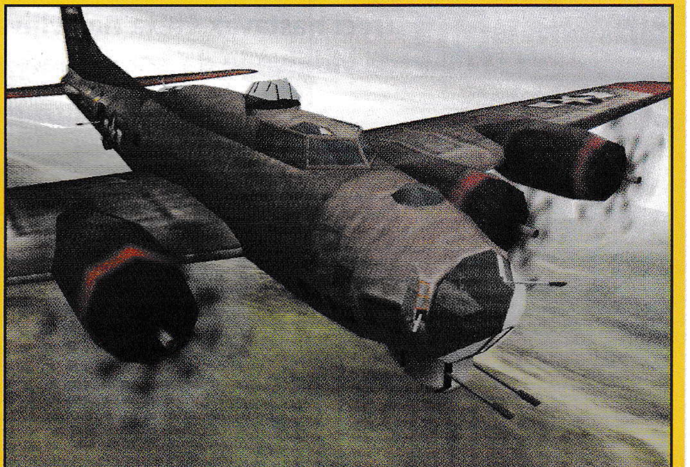
Pogledajte ove oblake. Zbog njih su mnoge igre "trzale", ali ovaj je put priča drugačija!



Najljepši prizor – protivnički zrakoplov pada u oblaku gustog dima

BOMBS AWAY

Jedina stvar po kojoj se Fighter Squadron bitnije razlikuje od konkurencije je mogućnost letenja u bombarderu. Simulirana su tri zrakoplova, po jedan na svakoj strani, i to Junkers JU-88, Avro Lancaster i poznati B-17. Misije koje uključuju bombardiranje predstavljaju sasvim nov izazov za igrače jer ih nijedna od recentnih simulacija nije imala. Same po sebi, misije su zanimljive pogotovo stoga što tijekom njih možete skakati od položaja do položaja. Možete se igrati pilota, mitraljesca ili bombardera. Sam čin bombardiranja je nešto pojednostavljen, ali to ne predstavlja osobit nedostatak. Bilo bi vrlo zanimljivo kada bi multiplayer podržavao više igrača u istom zrakoplovu, ali od toga, zasad, ništa. Kada bi nas barem netko čuo, pa za sljedeću "revolucionarnu" simulaciju odlučio izabrati upravo bombardere...



Možete li se zamisliti kako upravljate ovom grdosijom?

Ako nitko drugi, ljubitelji multiplayera će doći na svoje!

dio ponaša kao zasebni objekt i može vas, teoretski, oštetiti sudarite li se s njime. Zalutali meci slijede svoju realnu putanju pa vas može zakačiti zrno koje je namijenjeno nekom sasvim drugom, bilo iznad vas ili ispod vas. S druge strane, letni su modeli pomalo kontroverzni. Naime, limiti i specifičnosti pojedinih zrakoplova su vrlo istaknuti i, gotovo realni, ali neke karakteristične pojave, poput sloma uzgona ili vrtnje, kao da ne postoje, što je znatno umanjilo čar zračne borbe. Vrlo je teško izazvati neku od takvih pojava, koje su inače vrlo prisutne u konkurentskim naslovima (u tome se očituju i razlike pojedinih varijanti zrakoplova koji su mijenjani baš zbog pretjerane sklonosti vrtnji), ali je zato vrlo lako doći do blackouta, što vam jako otežava život, a nisam siguran da je baš realno izvedeno. S druge strane, inercija, brzina penjanja i okretni moment su dosta realni, pa je čudno kako to da su dvije najkarakterističnije osobine toliko zanemarene. Negdje sam pročitao da je beta verzija imala toliko naglašene slomove uzgona i vrtnje da su programeri krenuli u ozbiljno balansiranje konačne verzije. Nekome je previše, nekome premalo... Tko bi našao sredinu?

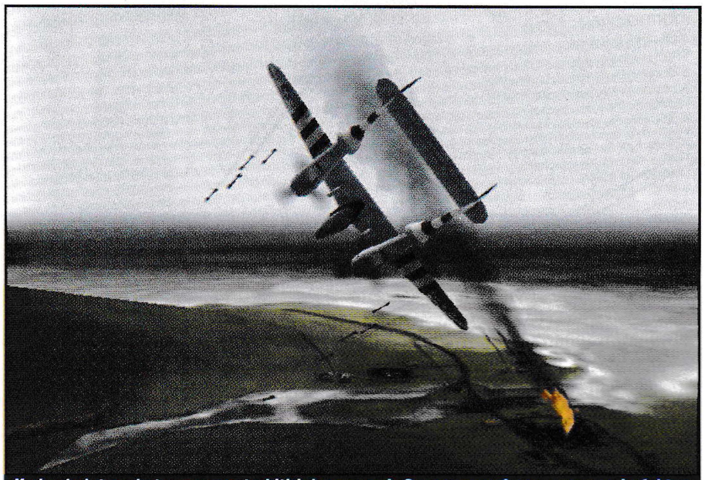
NEMA KAMPANJA?

Najveći nedostatak *Fighter Squadrona* je nepostojanje kampanja. U igri ste ograničeni na tridesetak pojedinačnih misija razvrstanih na tri bojišta – Dover, Rajnska i Afrika. Letjeti možete na ukupno deset zrakoplova. S njemačke strane, tu su *Focke Wulf 190A, Junkers JU-88 i Messerschmitt 262*, s američke *Mustang, Lightning i B-17*, dok su Britanci najzastupljeniji - čak sa četiri letjelice – *Avro Lancaster, Spitfire, Mosquito i Typhoon*. Ne treba posebno naglašavati da su letne karakteristike pojedinih letjelica iznimno realno simulirane, što je već standardno u ovakvim igrama, a koliko je uistinu realno trebali bismo upitati prave pilote. Dobra strana ove igre je što, po prvi puta, možete upravljati bombarderom – konačno nešto uistinu novo. No, koliko god to sve bilo dobro i kvalitetno, ne može se zaboraviti činjenica da igra ne podržava kampanjski mod. Zbog toga, nema nikakvog kontinuiteta u igri. Nema pravog razloga za igranje jer pojedinačne misije vam služe samo da se upoznate s "hardverom". Težnja je uglavnom na akciji i rijetko će vam se kada dogoditi da dugo putujete do cilja ili da lutate u potrazi za neprijateljem. Akcije i adrenalina ne nedostaje i u tom pogledu igra je gotovo savršena. Nema nikakvih nadomjesnih pomagala koja bi vam otkrila položaj neprijatelja (želite li, možete uključiti pojednostavljeni HUD, mada vam neće biti od neke veće koristi). Lokalizacija je ograničena na pogled kojim pratite neprijateljski zrakoplov, i to tek kada vam uđe u vidno polje, te na kartu kojom pratite putne točke. Umjetna inteligencija je dosta dobra, predstavlja veći izazov nego u prijašnjim simulacijama. Zapravo, Fighter Squadron me strašno podsjeća na X-Wing vs. TIE. Riječ je zapravo o multiplayer igri koja ima sve značajke potrebne da vam pruži vrlo kvalitetan osjećaj zračne borbe. U tom pogledu, Fighter Squadron nema zamjerke, ali ruku na srce, koliko često igrate protiv živog protivnika?

Što reći? Je li Fighter Squadron bolji od već viđenih naslova? U nečem jest, u nečem nije... Ukratko, na zapadu ništa nova! Igra ima svojih čari, ali nedostatak kampanja pretvara je u kratkotrajnu zabavu. Šteta, zbog toga će mnogi ostati uskraćeni za jedno stvarno dobro iskustvo. Fighter Squadron vrijedi iskušati, ali s druge strane, zašto davati novac za nešto što je u svojoj biti neigrivo? Zapravo, nije mi jasno što je pjesnik htio reći? Napravili su stvarno kvalitetnu podlogu, grafika je izvrsna, akcija dinamična, fizikalni modeli realni... Sve je na svom mjestu, potencijal je strahovit, ali je totalno neiskorišten. Ako Parsoft izda nekakav mission disk kojim bi se ispravilo ovaj nedostatak, tek bi vrijedilo razmišljati o nabavci ove igre, ali do tog trenutka...



Ode rep! Upravljanje zrakoplovom postat će vrlo zanimljivo...



Kad rukujete raketama, morate biti jako oprezni. One su nevođene, naravno, i efektne samo protiv velikih meta. U zračnoj borbi su beskorisne

OCJENA

Fighter Squadron je grafički i fizikalno vrlo napredan, ali plići od svojih prethodnika.

79%

GEX

Humoristični gušter u trećem naletu

DEEP COVER GECKO

PlayStation RECENZIJA

Treći nastavak Gexa najavljivan je s velikim obećanjima, no već nakon prvog pogleda vidljivo je da nema mnogo promjena u odnosu na prošlogodišnje izdanje



Gex u karate odori - spreman za borbu



Beži Jankec, beži Jankec...

PIŠE **Berislav Jozić**

INFO

PROIZVOĐAČ	Crystal Dynamics
IZDAVAČ	Eidos Interactive
PODRŽANI HARDVER	Dual shock, memory card
MULTIPLAYER	nema
PLATFORME	PSX

ALTERNATIVNO

GEX: ENTER THE GECKO
Prvo pojavljivanje Gexa 3D donjelo je žanru platformskih igara mnogo više inovacija i igrivosti nego ovaj nastavak.

CROC
Iako je bio bjedna sjenka tadašnjeg Gexa 3D, nastavak koji uskoro izlazi mogao bi potući ovu verziju.

AKUJI THE HEARTLESS
Ovdje sličnost nije u tematici. obje igre imaju isti enigne (s malim izmjenema)

SPYRO THE DRAGON
Dražesni zmajić Špiro će i dalje zadržati titulu "najbolje gušterske igre na Playstationu".

U poplavi nastavaka popularnih igara teško je ostati originalan i o svakoj igri reći nešto sasvim novo. Dopustite mi stoga da ovu recenziju započnem s otrcanom frazom: "ako ste igrali prethodni nastavak, voljet ćete i ovaj."

Što, zapravo, ne mora biti istina. Što ako ste se već naigrali te 3D igre u kojoj mali gušter skakuće po nivoima napravljenim u stilu različitih TV emisija? Što ako vam je preko glave "humorističnih" dosjetki kojima prati svoje (tj. vaše) akcije i komentira okolinu? Tada vjerovatno nećete s veseljem dočekati ovu igru koja tek uz male grafičke preinake donosi elemente već viđene u prošlom nastavku.

U ENGINEU NIŠTA NOVO

Engine u ovoj igri je isti kao i u Gex: Enter the Gecko, Akuji the Heartless, i uz manje prepravke u Soul Reaveru. Unatoč šarenim objektima, krasnim teksturama i dorađenoj kameri koju sada možete doista dobro namjestiti, vidi se da je vrijeme za novu pokretačku snagu. Još uvijek su tu prisutna povremena (iako rijetka) usporenja, kao i "pucanje objekata po šavovima", greške koje si igra na konzoli staroj 5 godina ne smije dopustiti (a da se definitivno može bolje, dokazuju Spyro the Dragon ili Crash 3, koje su u pravom smislu riječi igre posljednje generacije). Ono što je često smetalo igračima u svim platformskim igrama, nažalost, nije uspješno popravljeno - naravno, govorim o perspektivi koja vam ponekad ne dopušta da jasno sagledate razdaljinu koju morate preskočiti, što uvijek rezultira frustrirajućim padovima i gubitkom vremena, života i živaca.

No, nije sve toliko crno. Nivoi - svjetovi kroz koje Gex ovaj puta prolazi - šareni su i veseli te skrivaju mnogo zanimljivih zamki i zavrzlama koje zahtijevaju manju spretnost u skakanju nego u prošloj igri. Mehanika igre, pak, nije se uopće promijenila. Na svakom svijetu Gex mora obaviti nekoliko zadataka koji će mu priskrbiti po jedan daljinski upravljač koji mu je potreban za otvaranje sljedećih svjetova, a tu su još i drugi predmeti koje može skupljati da bi mogao igrati bonus nivoe ili dobio nagradne života.



Ovaj su put nivoi vrlo dobro i zanimljivo modelirani, za razliku od jednostavnih prostora koje nalazimo u većini sličnih igara



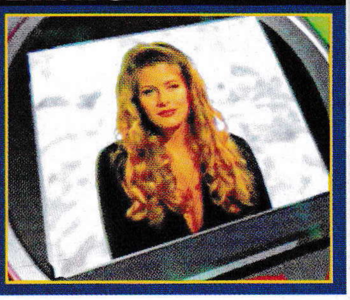
Jedan od zadataka koje morate obaviti da sakupite daljinske upravljače sastoji se od modeliranja statua Gexa iz ledenih stupova

Zadaci koje treba obaviti su različiti, ali uvijek se sastoje u pronalažanju nečega unutar nivoa (pronađi i pobij sve elfove, pokupi ovo ili ono, nađi kraj nivoa - kao i u prošlom nastavku, svaki zadatak dolazi uz kratku animaciju koja služi kao hint i usmjerava vas prema objektu koji trebate naći).

Cilj kompletne igre je osloboditi tajnu agenticu Xtra koju je zarobio Gexov stari neprijatelj Rez (već znate protiv koga ćete se boriti u konačnoj borbi). Između nivoa, Xtra

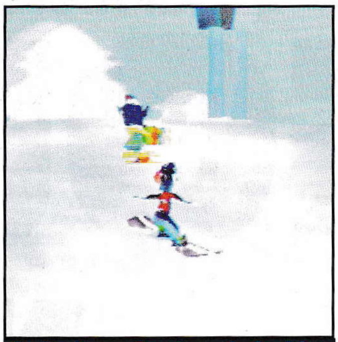
GEX BABEWATCH

Tajnu agenticu Xtra glumi djevojka koju ćete vjerojatno prepoznati iz serije u kojoj neuvjerljivi spasioci često trče kroz plićake. Da, to je Marliece Andrado, glumica bez poznatih filmova kraj svog imena, ali s kvalifikacijama očiglednim već na prvi pogled.
Neki će pozdraviti ovaj dodatni vizualni užitak u Gexu, no dvosmisleni razgovori "obdarene" ljepotice i malog guštera mene jednostavno ne uspijevaju nasmijati.





Djed Mraz (ili je sad Božićnjak?) neće vas dočekati s veseljem, nego s eksplozivnim darovima. Udarcem repom vratite mu ih u facu



Spuštanje snowboardom vrlo je dobro napravljeno, šteta što ga u igi nema više

TREĆI NASTAVAK - TREĆI POKUŠAJ

Možda ste znali, a možda i niste, da je svaki nastavak Gexovih pustolovina imao drugog izdavača. Prvu, 2D verziju jednostavno nazvanu "Gex" izdao je sam Crystal Dynamics. Za 3D nasljednika, "Gex: Enter the Gecko" pobrinuo se Midway, a nakon njegovog velikog uspjeha Eidos je na sebe preuzeo izdvanje trećeg dijela serijala. Ostaje nam da vidimo hoće li se Gex pojaviti i po četvrti put i, ako da, hoće li pronaći stalni dom u Eidosu ili će i dalje nastaviti mijenjati izdavače.

Iako bez većih mana, treći Gex donosi manje nego što smo očekivali

komunicira s vama pomoću Gexovog high-tech sata i ohrabruje vas porukama koje se mogu shvatiti na vrlo zanimljiv način (vidi "Babewatch" - pojašnjenje - poruke su u stilu dijaloga u crtanoj seriji "Fish Police").

CIPELE ZA HODANJE, PLAŠT ZA LETENJE

Dvije su novine u Gexu. Jedna od njih je Gexova odjeća koja se, kao i prije, mijenja ovisno od nivoa, ali ovaj puta utječe na vaše sposobnosti. Tako s vampirskim plaštom možete letjeti (zapravo samo ako već započinjete na visokom mjestu - kao Špiro), dok s kukom koju imate na ruci u gusarskom nivou možete kliziti niz užad razapetu uokolo. Druga inovacija su bonus igre, kratki i brzi nivoi s vremenskim ograničenjem u kojem morate izvršiti neki zadatak (poubijati sve neprijatelje, pozvoniti na sva zvonca....). Iako sami po sebi nisu ništa posebno, bonusi su dobro uklopljeni u igru i zgodna su promjene u trenutku kada vam je pomalo dosta skakutanja naokolo.

Ono što se nimalo nije promjenilo su Gexovi "smiješni" komentari koje još uvijek izgovara Dana Gould. Iako ih i ovaj puta ima toliko da se neće često ponavljati - osim velikog broja osnovnih, svaki je nivo popračen i specifičnim izrekama - ove će vas izjave brzo početi nervirati. Ne znam jesam li već zasićen sličnim pokušajima da se igra napravi smiješnom ili su tekstopisci ovaj puta izgubili smisao za humor koji su (u ograničenoj dozi) imali pri pisanju dosjetki za prošlu igru, tek, bio sam sretan kada sam nakon pola sata igre primjetio opciju koja omogućuje da Gexove mudrolije isključite i opustite se uz neobaveznu glazbenu podlogu.

Ne bih htio da pomislite da Gex: Deep Cover Gecko nije igra vrijedna igranja. Ona to definitivno jest, a imate li još uvijek (nakon Crasha, Špire i sličnih) živaca za platformske avanture, mogao bi vas privući da ga odigrate do kraja. Jednostavno, ja sam očekivao nešto više od nastavka prošlogodišnjeg hita, a dobio sam običnu kopiju koja živi na staroj slavi.

OCJENA

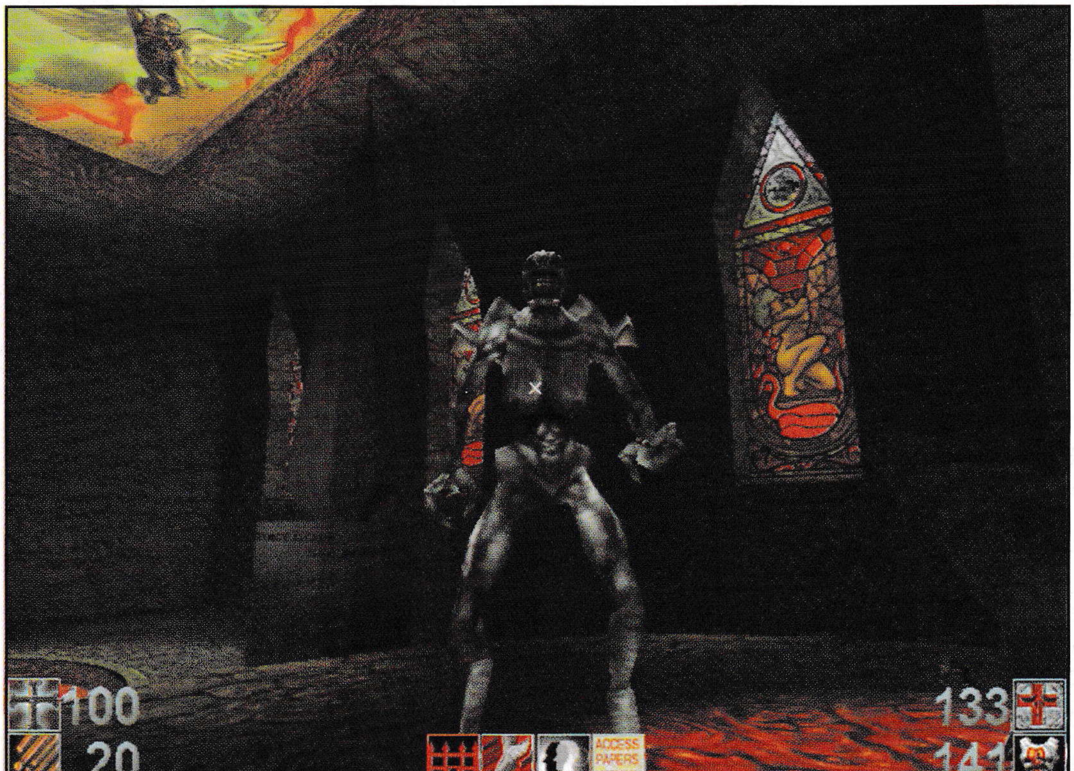
Igriva i vizualno privlačna 3D zabava, ali bez originalnosti.

76%

Jedi Archangel

REQUIEM AVENGING ANGEL

U koliko ste igara htjeli postati moćno biće koje supermoćima ubija negativce? Jednom previše, predpostavljam. U redu, igrali smo Jedi Knight, mačevali se halogenkama (George Lucas će me ubiti zbog ovog), pucali na negativce i na kraju rabili svakojake devijantne moći nastojeći završiti igru prije nego što završimo u ludnici



Lilith, glavom a bez brade...dobar komad, eh?



U pucačinama najviđeniji prizor



U igri ova nakaza puca strahovito brzo

Magiju definira svaka zanimljiva pošast koju "dobra knjiga" nudi

PIŠE **Damir Rukavina**

INFO

PROIZVOĐAČ	Cyclone
IZDAVAČ	3do
MIN. KONFIGURACIJA	P166, 32 MB, 3D kartica
NAŠA PREPORUKA	P233, 32 MB, 3D kartica
3D PODRŠKA	D3D, Voodoo 1 i 2
MULTIPLAYER	LAN, Modem, Internet
PLATFORME	PC

ALTERNATIVNO

JEDI KNIGHT
Skoro idealna substitucija...ako ste StarWars freak!

JEDI KNIGHT: MYSTERIES OF SITH
Mission disk...možemo umrijeti sretni!

IMITIRANJE ANĐELA SKAKANJEM KROZ PROZOR
Ovo niste pročitali u Hackeru, O.K.?

REQUIEM

Avenging Angel je 3do-ov novi karate potez kojim će, pretpostavimo, napraviti poprilično veliku zaradu. Naime, osim što je jackpot pao na predugo očekivanom Heroes of Might & Magicu 3, konkretni pokret igara je sasvim logično preusmjeren u pucački kontekst. Da budem iskren, ideja da jednom napokon zaigrate igru kao anđeo naoružan sačmaricom idealno popunjava kontekst svih silnih Dukeova, marinaca i tko zna čega. Drugim riječima, poslijednji sastojak za ultimativni kontracerebralni otrov je napokon napravljen. Happy-happy, Joy-joy!

Dakle, kako sam malo prije spomenuo, u Requiemu ste u ulozi anđela. Anđela pod imenom Malachi, gadnog frajera koji po direktivi svog šefa odlazi na put kroz pakao da bi stigao na Zemlju te jednom zauvijek umlatio nekolicinu palih anđela koji pripremaju najgadniju feštu viđenu posljednjih godina. Naime, kako to oni interpretiraju, sve se vrti oko teorije da je naša razina postojanja tvar koja postoji između stvaranja i uništavanja. Ono što Lucifer i drugi likovi kane učiniti je eliminirati taj međufaktor. Drugim riječima, oni su poprimili materijalnu formu (koja je simpatična kao sama smrt) i zavladali prvom međuzvijezdanom krstaricom te još nekim zanimljivim lokacijama u intenciji da stvore poluportal koji će progutati svemir kakav znamo i raširiti pakao posvuda. Inovativno, zar ne?

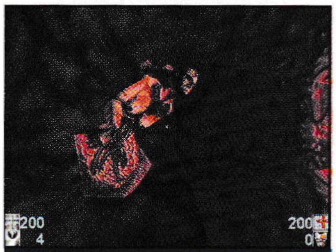
No, bez obzira na to, ideja uspjeha kod ovakve radnje je prvenstveno izvedba, čime se Requiem izdvaja iz gomile.

A CONSOLATION PRIZE....FRONT SEAT: ARMAGEDDON

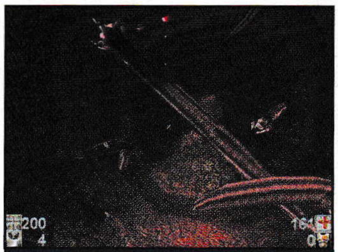
Definitivno razvijenija strana kod Requiema je, ma koliko o tome mrzim pisati u svojim recenzijama, engine. Naime, iako na prvi pogled simplicidan, Requiemov pokretač je bez pretjerivanja jedan od najbržih enginea na tržištu. Naravno, na tome se priča ne zaustavlja. Iako je cijela stvar zapravo poprilično jed-



Vrata raja...jedini romantičan prizor u igri



Unutrašnjost tramvajskog skladišta ZET-a...čovjek zapeo za tračnice...



Trula jabuka iznutra je samo jedan od prekrasnih prizora

nostavna, glavni lik i ostali spriteovi su zastrašujuće kvalitetno izanimirani i izmodelirani. Spriteovi se munjevito brzo kreću pa čak i na najmanjoj udaljenosti izgledaju gotovo savršeno, s morph i stretch-teksturama koje na promatrača ostavljaju vrlo impresivan dojam. Što se pak AI-a tiče, i dalje smatram da bi mogao biti mnogo bolji, iako bez ikakve sumnje nabija većinu konkurencije u zube. Vojnici i životinjice koje jedva čekaju spustiti vaš energy bar na nulu vrlo realno reagiraju bježeći u drugu sobu, strafeajući, preskačući kutije te se praktički prilagođavaju svakoj vašoj kretnji. S druge strane, zabavna stvar koju možete upražnjavati u Requiemu su Malachieve moći od klasične munje do magije, uzimaju motive iz Biblije nižući praktički svaku zanimljiviju pošast koju "dobra knjiga" nudi - od skakavaca preko užarenog kamenja i perverzije koje izvodite na nesretnicima koji pucaju po vama - i nisu samo destruktivne prirode. Naime, zanimljivosti kao opsjednutost, zapovijed ili uskrsnuće daju istančan uvrnuti smisao već interesantnom shooteru. Što se materijalnog oružja tiče, arsenal brzopljujućih sijalica smrti seže do klasičnog arsenala poluautomatskog i protuoklopnog naoružanja, tako da o tome neću previše pričati. Ako baš želite cijeli popis, čitajte manual.

Requiem je konkretno definirana igra koja je zanimljiva i intrigantna, a ujedno i neiritantna (nema preteških slagalica), jer u svome konceptu inkorporira i interakciju među likovima, što pridonosi sveukupnoj atmosferi. Nadalje, tu se definitivno uklapa i fina izbalansiranost svih karakteristika, dopuštajući sasvim stabilan kontekst kroz cijelu igru i ostavljajući sasvim solidan osjećaj kada je napokon završite. Drugim riječima, ovdje nije riječ o igri koja će nekoga ubiti u pojam ili razočarati. Ovdje je riječ o solidnom komadu softvera. Samo se nadam da neće biti ekspanzija....



Još jedan 3D FPP shooter, ali sa stilom

OCJENA

Sveukupni koncept koji dostiže rijetko koji shooter ovdje je odigrao presudnu ulogu

80%

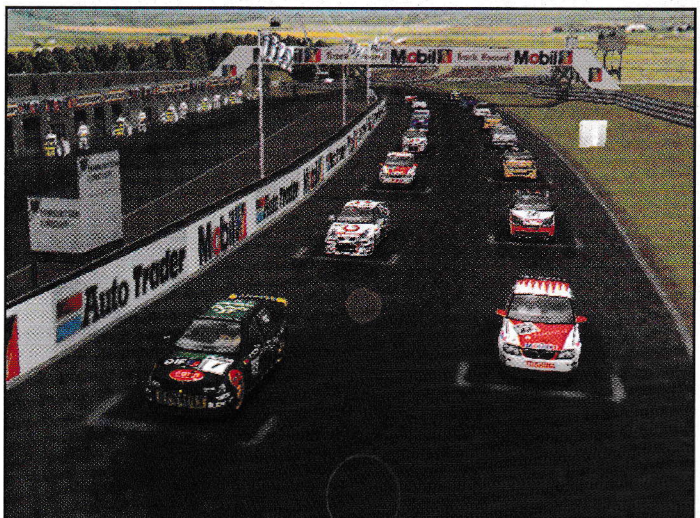

Od vašeg prvog crteža,
do profesionalnog ispisa, Epson !
440
640
740
©MANUSCRIPT
EPSON Stylus COLOR 440
s rezolucijom od 720 dpi
najekonomičniji model nove
EPSON Stylus generacije
EPSON Stylus COLOR 640
s nevjerojatnom rezolucijom od 1440x720 dpi
i brzinom do 5 stranica u minuti,
pisač je širokih mogućnosti
EPSON Stylus COLOR 740
s nevjerojatnom rezolucijom od 1440x720 dpi
i brzinom do 6 stranica u minuti
vrhunske brzine i kvalitete ispisa
RECRO®
potpisujemo samo najbolje
RECRO d.d. Trg sportova 11, Zagreb
Tel. 01/ 3650 - 777 Fax. 01/ 3650 - 716
e-mail: recro@recro.hr http://www.recro.hr
Vrhunska Epson
piezo
ink jet tehnologija!
EPSON®

Najrealnije do sada...

TOCA 2 TOURING CARS

PREPORUKA MJESECA

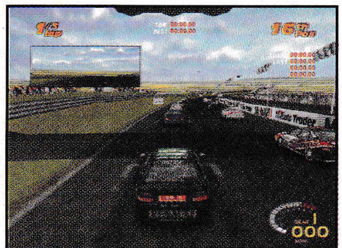
Nakon Playstation inačice na red je došla i PC inačica nastavka ove odlične trkaće igre. Pomaci nabolje su veliki. Ljubitelji vožnje, TOCA 2 je prava poslastica...

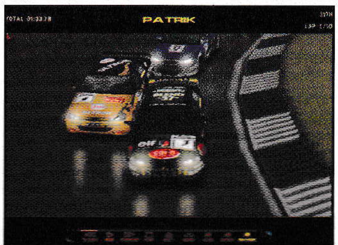


Pred sam start utrke. Za osvajanje Pole Positiona potrebno je dosta vježbe, ali ako ga osvojite bit ćete nagrađeni dodatnim bodom



Prekrasan efekt refleksije na cesti odlično dočarava kišno vrijeme


Nažalost autor nije prvi na startu kako se dalo zaključiti na prošloj slici nego zadnji...



Bez naguravanja nema uspjeha



Ipak uspijevam završiti prvi

PIŠE **Patrik Pencinger**

INFO

PROIZVOĐAČ	Codemasters
IZDAVAČ	Codemasters
MIN. KONFIGURACIJA	P133, 16MB RAM, 4X CD
NAŠA PREPORUKA	P2 266, 64 MB RAM, D3D ubrzivaè
3D PODRŠKA	Direct 3D
MULTIPLAYER	Lan, Modem, Split Screen
PLATFORME	PC, PSX

DOSTA vam je Nascara, Indyja, Drag Racinga i sličnih gluparija koje Amerikanci nazivaju trkama? Kakvu zabavu pronalaze u gledanju hrpe automobila koji se voze po ovalnoj stazi, to samo oni znaju. TOCA 2 simulira potpuno drugi vid automobilske utrke. Automobili koje vozite obrađeni su po posebnim pravilima i poštuju stroga ograničenja. Riječ je o modelima kakve možete svakodnevno sresti na cesti, a možda ih čak i vozite - npr. volvo, audi, ford, honda, renault. Staze su brze, uske i iznimno zavojite, a upravo to pridonosi atraktivnosti -često je potrebno naguravati se po stazi s ostalima ne biste li se probili...

NASTAVAK...

Prvi nastavak Touring Carsa bio je odličan. Ipak, nije dostigao nivo koji su programeri zamislili. Grafika je bila dosta lošija, a za pravo uživanje glavni je problem predstavljalo upravljanje. Zato su nastavili raditi na njoj: 3D engine je unaprijeđen, i godinu poslije izašla je TOCA koju sada igramo. Osjetljivost upravljanja tipkovnicom da se podesiti, što ovu igru čini potpuno igrivom preko tipkovnice, za razliku od prvog nastavka. Za pravi užitak valja imati volan. Igru smo igrali Microsoft Sidewinder FF volanom (igra podržava Force Feedback). Nevjerojatan doživljaj. Nedostaje samo vjetar u kosi. Ne treba vam mašta, igra vas potpuno prenosi na uzavreli asfalt zavojite staze. Postoji nekoliko modova igranje. Najbitniji je Championship. Napredovanje kroz prvenstvo ostvarujete vrhunskim rezultatima u utrkama. Zadovoljite li kriterij, napredujete na sljedeću stazu. Na svakoj se voze dvije utrke (prva-subota, druga-nedjelja). Pobijedite li u obje, dobit ćete po jednu šifru za varanje. Ovo je zgodan način poticanja igrača da igra pojedinu stazu sve dok ne pobijedi, a ne samo dok ne zadovolji kriterij potreban da prođe dalje. Postoje tri težine igranja, koje se razlikuju u mnogim pojedinostima, u svakoj je potpuno drugačije igrati i svaki ćete put morati ponovno učiti voziti. Što je nivo teži, to je veća brzina vaših protivnika. Inače, maksimalna brzina svih automobila je oko 138 mp/h, a maksimalnu snagu automobila vaši protivnici koriste tek na najtežem nivou. Također, što je nivo teži, upravljanje automobilom je sve realnije (čitaj: teže). Staze su prilično različite i po obliku i po krajoliku u koji su smještene. Ipak, kada ovladate vještinom vožnje, svaku ćete stazu moći proći više-manje uspješno i bez izlijetanja. Protivnički automobili prilično su agresivni (agresivnost raste s težinom igranja). Neće prezati od sudaranja i izguravanja sa staze ne bi li dobili bolju poziciju. Pripazite! Pogodite li prejako protivnika, slijedi upozorenje da ne vozite nasilno. Nakon trećeg upozorenja oduzimaju vam se dva boda u prvenstvu koja su iznimno bitna za napredak! Vožnja u TOCA-i je potpuno različita od utrkivanja u, primjerice, NFS 3-u! Iskusni vozači NFS-a bit će potpuno frustrirani na početku. No, pomalo, kada počnu kočiti, gasom se izvlačiti iz zavoja, ručnom inducirati proklizavanje i izvoditi slične vozačke bravure (koje su nužne za uspjeh), počet će cijeniti Touring Cars 2. Naime, svaka staza u TOCA2 sastavljena je od ravnina srednje duljine i serije zavoja. Jednostavno, morate znati rabiti kočnice jer izlijetanje sa staze, okretanje i povratak sa šljunka/trave znači drastično usporenje i nevjerojatan gubitak na vremenu! Vremenske prilike na stazi postaju značajan faktor tek u prvenstvu. Zna se dogoditi da utrka počne na suhoj stazi, a onda usred trke počne padati kiša i, slick, gume postaju beskorisne... Cheat kodovi daju vam nove staze i automobile. Posebna vrsta prvenstva je Support Car Championship. To je za one kojima su auti u TOCA2 odveć obični. Počinjete s laganom formulicom i ford fiestom, a poslije ćete dobiti sve atraktivnije i atraktivnije automobile.

Jedinstvena vrsta igrivosti, jedinstveni automobili, jedinstven doživljaj!

ZA KRAJ

TOCA2 nije arkada. To je automobilistička simulacija, trenutačno najbolja na tržištu, izgrađena na čvrstim temeljima iz stvarnog svijeta. Treba znati rabiti kočnice, ulaziti u zavoje, pravilno prolaziti šikane i sl. Nekima će se svidjeti ovo, a nekima ne. Meni se svidjelo... Od savršenstva igru dijeli ipak osrednja grafika, pogotovo u boksu...

OCJENA

Bilo bi i više da je grafika ispoliranija...

90%

Warhammer za mase?

WARZONE 2100

Koliko je vremena bilo potrebno da se napravi Command & Conquer u pravom 3D-u. Vrlo malo, sudeći po navali novih igara i vrlo prozirnih kozmetičkih zahvata...



Baza u rano jutro...



Najnoviji izvještaj iz Pušća Bistre



Kakav karakter!

obrana ili protu-napad se MORAJU izvoditi naj-naprednijom tehnologijom

PIŠE **Damir Rukavina**

INFO

PROIZVOĐAČ	Pumpkin Studios
IZDAVAČ	Eidos
MIN. KONFIGURACIJA	P233, 32MB RAM, 3D kartica
NAŠA PREPORUKA	P300, 32MB RAM, 3D kartica
3D PODRŠKA	Voodoo 1 i 2, ATI, D3D
MULTIPLAYER	LAN, Modem, Internet
PLATFORME	PC

ALTERNATIVNO

TOTAL ANIHILATION
Izrazito solidna real time strategija u 2D-3D sučelju.

WARCRAFT
No comment

WARHAMMER
Trijumf 3d strategije.

REAL time strategije su postale često spominjan pojam posljednjih godina. Kontinuiranost proizvodnje unutar ove grane igraće industrije sve više unosi osjećaj kolotečine u ovaj i inače iznimno iscrpljen žanr. Naime, sjetimo li se koliko je zapravo Warcraft bio očekivan nakon klasične Dune 2, strah je opravdan.

Warzone 2100 nastavlja već izmrcvarenu koncepciju real time strategija dodajući nekoliko "inovativnih" zahvata. Ovaj se proizvod koristi iznimno zanimljivim 3D engineom koji omogućuje prvi pravi 3D teren. Prvi i glavni adut ove utrke s razumom je to da se one stvari koje je igrač trebao zamišljati (line of sight na 2D-u) ovdje pojavljuju u izrazito realnoj formi. Drugim riječima, dobit ćemo planine umjesto sjena, maglu umjesto line of sightea i još pokoji bonus. Napomena: ovdje je prije svega riječ o potencijalnom multiplayer hitu. No, s obzirom da ovdje ocjenjujemo sveukupan paket, kriteriji obuhvaćaju nijansu više od suhoparnog "turnir-igra" ocjenjivanja. To prepuštam svojim kolegama koji se bave takvim načinom recenziranja.



Volim miris omleta ujutro



Prrrrrrrrrrr (dizel)

TRAKAVICA

Iza sporadično glupe priče o aktiviranju nuklearnog satelita koji prži zemlju, odvija se iznimno zanimljiva igra koja krije mnoge potencijale koji su dobro isplanirani, a loše inkorporirani. Kao prvo, jedna od stvari koje imaju veliku mogućnost intrigiranja svježih žrtava je broj jedinica lukavo zamaskiran mogućim dizajnom "vlastitih" unita. Naime, sasvim je sigurno da će igrač stvoriti vozilo od najjačih materijala s klasičnim izborim najsofisticiranijeg naoružanja uzevši u obzir da su negativci na regularnoj bazi naoružani toliko gadno da se obrana ili protunapad MORAJU izvoditi najnaprednijom tehnologijom. Klasične jedinice poput popravljača se obično ne upgradeaju, tako da u globalu imamo sljedeću situaciju: čim otkrijete novu tehnologiju, iskombinirat ćete je s prvom najboljom šasijom jer se drugačijim strategijama daleko ne stiže. Naime, s obzirom da je napad glavom u zid u većini slučajeva jedina opcija, imajmo na umu činjenicu da su misije napravljene striktno na toj razini. Nadalje, glazba je zamjetljiva samo zbog svoje zastrašujuće loše izvedbe. Iskreno vjerujem da nove cro-dance derivacije nadmašuju ovakve životinjske trzaje...Prijateljski savjet - isključite je. Nadalje, tu su i osrednje cut-sekvence koje su, po meni, mogle biti daleko bolje. Naime, ovdje je riječ o izrazito pojednostavljenim modelima, no, kako se kaže, tu je u pitanju i umjetnički stil (iako sumnjam u to). Što se pak ostalih stvari tiče, tu je i katastrofalno loše sučelje koje pati od klasične višeizborne konzole koja samo otežava stvari.. Šteta.

Warzone 2100 je definitivno korak u dobrom smjeru...mutavo spor i trapav, ali ipak korak. Konkretni razlozi za ovakvu osrednju ocjenu vjerojatno se kriju u visokim potencijalima koji su izrazito bezosjećajno bačeni u vodu. Ah, još jedan u nizu...

OCJENA

Definirati igru poput ove je iznimno teško, no skratit ću priču na dvije riječi: "osrednja strategija"

65%



CONTINENTAL
MEGASTORE
NAJVEĆI MEDIJSKI DUĆAN U HRVATSKOJ
Savska 9, 10000 Zagreb
tel: 4829 551, fax: 4829 517
megastore@continental-film.tel.hr
PlayStation
prodaja konzole i periferija
članovi
HACKER CLUB a
pri kupnji igara: KLINGON, SIN, GANGSTERS, FALLOUT 2, CARMAGEDDON 2, Fighter Squadron
imaju popust 10%
PROMOTIVNI POPUST
Svi kupci igara:
Comandos: Beyond The Call Of Duty
Civilization: Call to Power
imaju popust 10%
.USKORO
Baldur's Gate: Tales Of Sword • Imperialism 2 • Age Of Empires II
Quake III • Daikatana • Grand Theft Auto London 1970
.KLASICI
Earthworm Jim • Flying Corps • Day of the Tentacle • Tomb Raider
Unfinished Business • The Curse of • Monkey Island
VOLANI, PALICE, KONTROLERI...
Logic 3
THRUSTMASTER
Nudimo volane, kontrolere, memorijske kartice, adaptere...
muzička video izdanja
NAJVEĆI izbor muzike i filmova
CD već od 19kn filmovi već od 50kn
Zvuči vam predobro?
Vidimo se u Savskoj 9

Harrrr, harrrr!

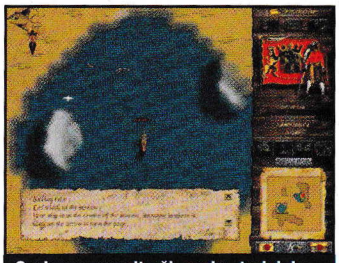
CORSAIRS

Ova se igra naziva nasljednikom legendarne Sid Meierove igre Pirates. Pogledajmo može li opravdati taj kompliment

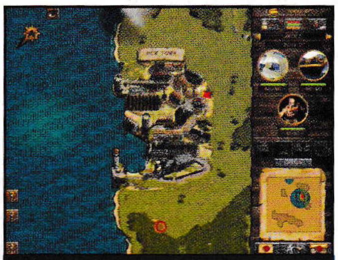


Ova buha u sredini je tvrđava koju upravo rasturaju moje mušice od brodova

Upravo gledate kako moji nježni gusarčići bivaju pretučeni od ovih grubijana



Ovako se gusarit uči, ovako, tralalala...



Gradovi su fino i detaljno napravljeni



Ponekad se s protivničkom jedrilicom treba igrati mačke i miša

Ako ste oduvijek sanjali o pustim otocima s gomilama zakopanog blaga, ovdje ćete naići na pusti otok s tri zlatnika

PIŠE **Kristina Jeren**

INFO

PROIZVOĐAČ	-
IZDAVAČ	-
MIN. KONFIGURACIJA	P 133, 32 Mb
NAŠA PREPORUKA	P 266, 32 Mb
3D PODRŠKA	nema
MULTIPLAYER	nema
PLATFORME	PC

GUSARI i gusarske dogodovštine vrlo su često, osim na filmovima, ekranizirane i na našim monitorima. Svatko od nas ima svoje afinitete, a ljubav prema ovakvim igrama mnogi su, vjerujem, razvili igrajući Pirates. U posljednjih se par godina pojavio fenomenalan Monkey Island sa sličnom tematikom i fenomenalnim humorom. Dalje od toga nije se išlo.

Oni koji su ostali žedni tih i takvih gusarskih avantura možda će se okušati u ovoj, čije ime Corsairs znači isto što i Pirates, dakle - gusari. Je li se takvom konstrukcijom naslova htjelo nešto sugerirati, ne znam, ali sigurna sam da se ovaj primjerak gusarskih avantura neće vinuti među zvijezde..

POVEZ PREKO LIJEVOG (I DESNOG) OKA I BAČVA RUMA

Uglavnom je sve je što vam treba da završite ovu igru. Dobro, možda sam malo prekritična, ali što mogu kad me ova igra, koliko god da sam se trudila, baš i nije oborila s nogu. Krenut ću od početka: pomalo dosadno sučelje koje se svim silama trudi stvoriti atmosferu 18. stoljeća gotovo je potpuno nečitko zbog nekakvog kićastog fonta od kojeg će vas nakon tri minute boljeti oči, ako već niste postali razroki. Tužna je činjenica da se isti font provlači kroz cijelu igru. No, dobro, sad ste se već navikli škiljiti na lijevo oko i hrabro krećete u svoju prvu avanturu. Nakon petnaestominutnog proučavanja gomile ponuđenih opcija još uvijek vam ništa nije jasno (osim ako niste Napoleonov potomak), ali se još uvijek ne date obeshrabriti. Vraćate se u izbornik i krećete u prvi od četiriju ponuđenih tutoriala. Recimo da su vam sada neke stvari malo jasnije. Polako postajete piratski, pardon, gusarski strateg. Ili strategijski gusar, ne znam. Uglavnom, da biste bili što bolji, odlučujete završiti cijeli tutorial, ali skrivećki, da vas slučajno ne bi vidio frend i popljuvao. Recimo da ste nakon toga ovladali četvrtinom igre. Ponosni i puni znanja počinjete svoju prvu misiju pljačkanja i paleža. Ako kao svoju domovinu odaberete Englesku, šorat ćete Francuze i obrnuto. Cilj je, sigurno niste pogodili, potopiti neprijateljske brodove, opljačkati ili uništiti neprijateljske gradove i utvrde, ojačati svoju flotu i nakrcati se blagom, oružjem, posadom i zgodnim ženama (ili frajerima, kako već volite) iz neprijateljskog grada. Sve ovo radite s pogledom na teren iz ptičje perspektive, odnosno trećeg lica, a meni se, moram priznati, baš zbog toga bilo malo teže uživjeti u igru - brodovi mi nisu bili veći od bumbara prosječne težine. Osim pomorske borbe, čekaju vas i okršaji prsa o prsa ili, preciznije, mač o mač kad se na vaš brod ukrcavaju omraženi neprijatelji, a vi morate odlučite s koliko ćete se ljudi braniti i gdje do izražaja dolaze vaše taktičke sposobnosti. Razumljivo, nemate beskonačno mnogo ljudi na raspolaganju - nasrnete li odjednom sa svima, ne razmišljajući, prilično su velike šanse da za minutu i pol ostanete bez posade - zato je minimalna količina kalkuliranja i mozganja u ovoj igri nužna. Ako niste dovoljno strpljivi za izvođenje takvih egzibicija, prosječna grafika sigurno nije ono što će vas namamiti da igrate još neko vrijeme. Istina, stvarno je gušt potopiti neprijateljski brod ili srušiti neprijateljsku državu, ali što igra dalje odmiče, morate sve više i više pozornosti posvećivati stanju svoje vojske i zalihama novaca te nadoknađivati eventualne gubitke. Tu morate biti posebno oprezni. Hoćete li, primjerice, prodati svilu ili nakit koji posjedujete i za taj novac kupiti nekoliko članova posade ili možda oružje i streljivo, odlučite sami. U procesu trgovine s gradovima cijene nisu stalne, tako predmet koji ste prodali po jednoj cijeni možete kupiti po drugoj, nešto višoj.

Uza sve ove zavrzlame, trebat će vam poprilično vremena (i živaca) da se uhodate i počnete uspješno haračiti morima. Jedan od većih nedostataka je i neatraktivna grafika (uključujući i onaj nesnosni font) tako da, ako baš niste obožavatelj ovakvih gusarskih real time strategija, nećete izdržati više od pola sata buljeći u nekakve gazivode koje migolje po ekranu.

OCJENA

Igra će biti intrigantna samo iskrenim ljubiteljima gusarskih strategija

60%

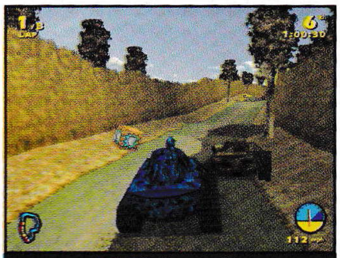
Cro tenkovi

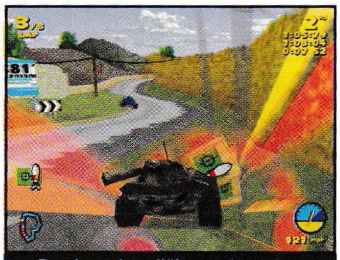
TANK RACER

Kao da ljudima nije dosta igara u kojima se tumbaju u autićima probijajući zgrade brzinom od 400 km/h, nego im još trebaju i one u kojima gaze civilne autiće utrkujući se naokolo u tenkovima!



Da je barem utrka s pravom stvari malčice zanimljivija...odmah bih ja jednoga onako malo


Tu još fali samo fićo


Zavoj u nekom ličkom selu..wohoo

..zabavno odbacite li osnovna ljudska načela i zaigrate...

PIŠE **Damir Rukavina**

INFO

PROIZVOĐAČ	Glass Ghost
IZDAVAČ	Grolier Interactive
MIN. KONFIGURACIJA	P233, 32 MB, 3d kartica
NAŠA PREPORUKA	P233, 32 MB, 3d kartica, lobotomija
3D PODRŠKA	D3D, Voodoo 1 i 2, ATI
MULTIPLAYER	LAN, Internet
PLATFORME	PC, PSX

ALTERNATIVNO

PUSTINJSKA OLUJA
Doslovce real-time racer.....sa smrću

ROLLCAGE
Igra od koje je Tank Racer potegnuo osnovu.

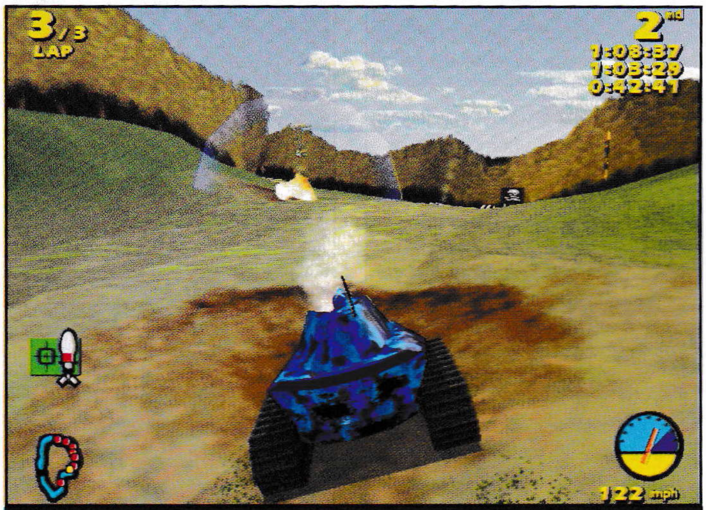
MOŽDA se ovakve igre prodaju u trećesvjetskim militarističkim banana republikama, no to je poprilično subjektivno nabačeno. Stoga, ako previše ne mlatim po tome koliko bi se Tank Racer svidio Sadamu ili nekome sličnome, mogao bih napisati i decentnu recenziju. Kod ove igrarije je definitivno najzanimljivija to što se neka budala sjetila raditi racer u kojem se naganjate tenkovima.

Ratne zone, bosanska sela, brda i doline...ništa od ovoga nije pošteđeno šarenih tenkića koji jurcaju uokolo po nepotrebno debilnom bojnom polju gazeći autiće, domaće životinjice i kućice. Da budem iskren, smatram da je ovdje riječ o jeftino zamaskiranoj reklami za tenkovski bataljun Hrvatske vojske. U redu, šalim se: sigurno je da mladež diljem Hrvatske jedva čeka da završi u tenku, tako da neke sulude ideje o propagandi ovdje padaju u vodu. Osim toga...što će nama uopće tenkovi kada imamo ovoliki patriotiza...a...ahm. Uglavnom, igra se sastoji od četiri staze, koje se mogu voziti i unatrag (zvuči poznato?) gdje nekoliko tenkića različitih karakteristika puca iz vesele kupole pokušavajući odgurnuti jedan drugog sa stazice.

KRETENIJADA

Nakon što smo se razmilili od miline, recimo nešto i o ostalim karakteristikama ovog prekrasnog uradka. Grafika je brza, ali siromašna, što se očituje na stazi u obliku nekog čudnog osjećaja plastičnosti i zaturenosti kakvu jednostavno moramo zapaziti u malim primorskim gradićima (kroz koje, da, pogodili ste, gazite i palite sve što se kreće), skupljajući usput powerupe i pokušavajući završiti utrku na prvom mjestu. No, najzanimljivija stvar kod svega ovoga je to da je Tank Racer postaje zabavan odbacite li osnovna ljudska načela i uživite se u luđačku jurnjavu. No, takva vrsta zabave se vrlo brzo lomi u nefunkcionalnoj gomili poluizvedenih ideja počev od kroničnih manifestacija blesavo slabe grafike, ružnih boja, nezamislivo lošeg izbora tenkova pa do klasičnog manjka razloga kupnje ove igre.

Igre poput Tank Racera nisu ništa drugo doli varijacija na temu. U globalu, ovaj mali uradak i nije toliko loš, samo da je u nj uloženo malo više truda. Ovako, besmislenosti koje doživite trošeći svoje vrijeme na ovo vaša su greška.



Retardirani efekti, prazna obećanja

OCJENA

Jedini razlog ovakvoj milostinji od ocjene je, definitivno, moj umor. Da sam bio pri sebi, ovakvo smeće ne bi dobilo ni bejzbol palicu u zube!

50%

Premier liga u novom izdanju

PREMIERE MANAGER 99

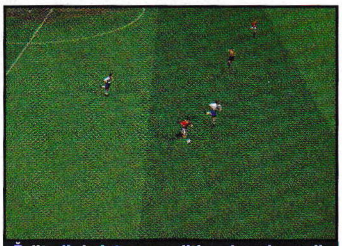
Premiere Manager 97, pa 98 i na kraju 99. Ima li promjena u najnovijoj inačici? Uskoro ćete saznati



Mislite li da vaša momčad može bolje igrati, promijenite taktiku i vidite je li to istina


Ako niste zadovoljni s nekim igračem, možete ga jednostavno izbaciti iz početne jedanaestorke


Ako ste već odabrali koga ćete prebaciti u svoju momčad, morate otići u Transfer market i ondje izvršiti prebacivanje


Želite li dodatno zaraditi za kupnju novih igrača, prihvatite ponudu televizijske mreže za koju mislite da je najbolja

Ako ste fanatik i volite samo ovakve igre, ni ova vas neće posebno oneraspoložiti.

PIŠE **Miroslav Puljiz**

INFO

PROIZVOĐAČ	Gremlin Interactive
IZDAVAČ	Gremlin Interactive
MIN. KONFIGURACIJA	P 130 MHz, 16 MB RAM-a
NAŠA PREPORUKA	P 200 MHz, 32 MB RAM-a
3D PODRŠKA	nema
MULTIPLAYER	nema
PLATFORME	PC

ALTERNATIVNO

PREMIERE MANAGER 98
Prošla inačica ove iste igre koja se, ako malo pogledate, ne razlikuje od mlađeg brata

CHAMPIONSHIP MANAGER 3
Jedini noviji manager koji može konkurirati, čak je u mnogim karakteristikama i bolji. Championship Manager 3 nudi ukupno petnaest različitih liga.

AKO ste ljubitelj nogometnih managera, s oduševljenjem ćete dočekati i Premiere Manager 99. "Doradili" su ga programeri iz softverske kuće Gremlin koja je u posljednje vrijeme napravila najviše sportskih simulacija.

Gremlin je, čini se, odlučio svake godine dorađivati ovaj managerski serijal mijenjajući, kao i EA Sports, samo brojeve u nazivu igre. Sada je to 99. Vrijedi li nabavljati iz godine u godinu, po mnogima, gotovo istu igru?

VRIJEDI LI POTROŠITI DŽEPARAC ZA OVU IGRU ?

Pomislili ste na to da ostanete na prijašnjim verzijama ove igre napravivši samo transfer pojedinih igrača i tako riješite problem? To možda i nije loša ideja, ali ušavši dublje u kostur ove najnovije inačice, vidjet ćete da ste pogriješili. Čim uđete u PM99 možda ćete pomisliti da su promjene u igri nikakve i da su vas prevarili. Naravno, kao i u prošloj inačici, možete birati različite težine igranja među kojima i novi, arkadni način koji je, iskreno govoreći, vrlo dosadan. Vaše su mogućnosti znatno smanjene - moći ćete samo mijenjati igrače kada budu ozlijeđeni i formaciju za koju mislite da



Kratki pogled na ligu u kojoj igrate da biste vidjeli na kojoj ste poziciji

je najbolja. Nemate li dovoljno iskustva, nemojte ni sekunde pomišljati o 100 %-tnom napadu tijekom cijele igre jer će vas i oni najlošiji iz treće divizije pobjeđivati.

Prije početka natjecanja, bilo u internacionalnim natjecanjima ili u ligi, odigrajte četiri prijateljske utakmice s momčadima iz cijele Europe. Naravno, tu se pojavljuju i hrvatske momčadi gdje je sada promijenjeno mnogo toga, počev od ispravne formacije igranja i trenera do onog najvažnijeg, a to su igrači. Ako ste igrali prijašnje inačice ove igre, sigurno ste primijetili mnoge greške koje su se jednostavno morale pojaviti zbog neinformiranosti i neznanja o pojedinim igračima, tj. na kojem dijelu terena oni igraju i, ono što je najvažnije, u kojim momčadima igraju. U ovoj su se inačici potrudili i to ispravili. Ako niste ljubitelj čiste managerije, možete odabrati i akcijski dio gdje možete i gledati utakmice dok se odigravaju.

Sve u svemu, u ovom nastavku nemamo što posebno pohvaliti, ali nemamo ni većih zamjerki. Ono što će sigurno mnogi, kao i ja, primijetiti je to da je već tri godine zaredom kostur igre i njen grafički dizajn potpuno nepromijenjen. Da su se tu još malo više potrudili, igra bi sigurno dobila veću ocjenu.

OCJENA

Ukratko, nema nikakve promjene u grafičkom izgledu, zvuk itako nije važan, a i igrivost je malo veća nego u prijašnjima inačicama

73%


GAME BOY™
COLOR
Nintendo
GAME BOY COLOR
u džepnom formatu nudi super grafiku
u super žarkim bojama (56 od 32.000 čak i istovremeno),
koje se prezentiraju u bojama: cool grimizno-ljubičastoj, u bistro
purpurnoj, malina crvenoj, tirkiznoj, žutoj i neon zelenoj boji. Do kraja godine možeš
odabrati između 100 fantastičnih Game Boy Color igara. Svi do sada objavljeni
Game Boy naslovi mogu se igrati u boji na novoj, super, mega cool konzoli!
STADLBAUER
STAR WARS
ROGUE SQUADRON
NINTENDO64
Star Wars i Zelda isključivo
za Nintendo 64
NINTENDO64
ZELDA
OCARINA OF TIME

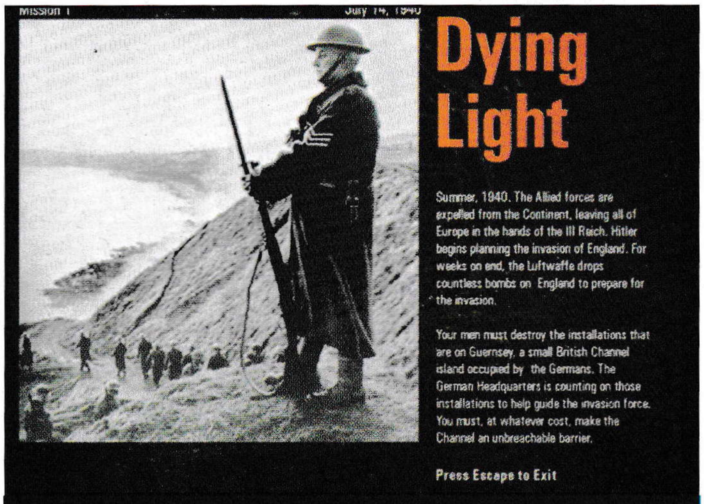
COMMANDOS
BEYOND THE CALL OF DUTY

Konačno, stižu nam nove misije Commandosa!



Misije su ovaj put tematski još zanimljivije i teže od prethodnih

Komandosi su se nakon dugog čekanja vratili u stilu !!!



Komentari prije misija i dalje su na visini

Nove misije, nove vještine, nova oružja: solidan mission pack

PIŠE **Alan Graf**

INFO

PROIZVOĐAČ	Pyro Studios
IZDAVAČ	Eidos Interactive
MIN. KONFIGURACIJA	P133, 8MB Ram, 2MB grafička
NAŠA PREPORUKA	P200MMX, 32MB Ram, 4MB grafička
3D PODRŠKA	nema
MULTIPLAYER	nema
PLATFORME	PC

PRIJE nešto manje od godinu dana iz Eidosa nam je stigla jedna grafički vrlo lijepa i zanimljiva igra. Tehnički zahtjevi bili su na apsolutnom minimumu uzevši u obzir što je nudila. Govorim, naravno, o igri Commandos: Behind Enemy Lines, jednom od hitova prošlog ljeta, koja je digla veliku medijsku prašinu i pokazala da za fenomenalnu igrivost nije uvijek potrebna "pila" od računala i najnovija 3D kartica. Prije par dana iz Eidosa su nam stigle misije nastavka, ali ne u obliku dodatka, nego kao samostalan proizvod.

Priča je slijedeća: momcima iz igre Commandos: BEL je između tih misija bilo vrlo dosadno pa su odlučili malo gnjaviti Nijemce "Off Duty". Iako to nije službena verzija priče, mogla bi se po naslovu zaključiti.

Dakle, komandosi su se vratili u osam novih misija koje se zbivaju na otocima, Rastenburgu, Bonnu, Beogradu i grčkim ruševina. Detalje vam neću namjerno otkriti, ali vam mogu reći da su misije znatno kompliciranije i izazovnije nego one u BEL-u. Kako je poznato da nijedan mission pack nije prošao bez nekih novosti, evo nekih iz ovog: komandosi sad već znaju neke nove trikove kao što su prišuljati se stražaru iza leđa, onesvijestiti ga, svezati ga lisicama i uporabiti kao saveznika (naravno, pod stalnim nadzorom). Da bi im to lakše uspijevalo, kriju neke nove stvarčice u "torbi", poput kamena koji će na trenutak odvući pozornost stražara, zatim cigarete koje čine isto to, ali malo dulje, a mogu se uzeti s tijela mrtvih stražara, te sredstva za slanje stražara u nesvijest (šaka kod beretke, toljaga kod vozača i sl.). Vozač sada ima i običnu pušku kakvu imaju stražari čije ste "djelovanje" mogli osjetiti u prošlom nastavku. Treba još napomenuti da su karte povećane, grafički detalji dorađeniji (ponajprije animirani kursori) i druge sitnice. Tehnički zahtjevi su ostali otprilike gdje su i bili, i sve ostale vrline starog Commandosa su tu. Treba također pozdraviti stajalište programera kojima je jasno da nisu svi dovoljno bogati da bi mogli kupiti obje igre i da ćemo i mi i oni bolje proći ako misije izađu kao samostalni proizvod.

Dakle, sveukupno gledano Commandos: Beyond the Call of Duty je solidan mission pack zbog kojeg nije potrebno kupovati prvi nastavak i koji je, objektivno gledano, znatno teži, ali i izazovniji, te će pružiti sate i sate zabave svim ljubiteljima prvog dijela i uljepšati čekanje Commandosa 2.

OCJENA

Solidan mission pack za sve one koji su prešli privi dio, dok je za ostale možda malo pretežak

89 %

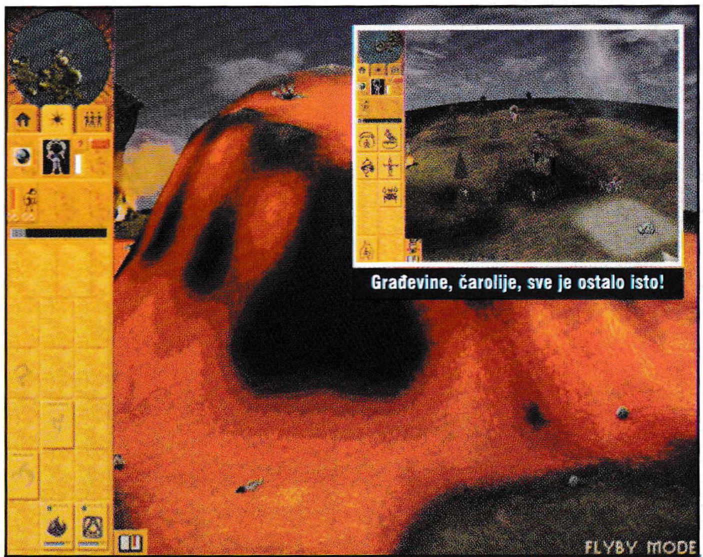
POPULOUS

THE BEGINNING UNDISCOVERED WORLDS

Još jedna u nizu loših Bullfrogovih ekspanzija



Lijepo, vrlo lijepo, ali već viđeno...



Građevine, čarolije, sve je ostalo isto!

U svakoj misija postoji ugrađena "fora" pomoću koje je moguće pobijediti te utoliko predstavlja izazov za prave fanove Populousa

PIŠE **Dario Rakovac**

INFO

PROIZVOĐAČ	Bullfrog
IZDAVAČ	Bullfrog
MIN. KONFIGURACIJA	P166, 32 MB, 2 MB graf. kartica
NAŠA PREPORUKA	P200, 64 MB, 3D ubrzivaèka kartica
3D PODRŠKA	Glide, Direct 3D
MULTIPLAYER	LAN, Modem, Internet
PLATFORME	PC

SVAKA uspješna igra ubrzo dobije ili nastavak ili ekspanzijski disk. U pravilu, izdavač prvo pokuša s ekspanzijom ne bi li njome zgrnuo lovu i kupio vrijeme za izradu nastavka. No, takve su ekspanzije rijetko kvalitetne. Uglavnom ne donose ništa drugo doli par novih nivoa ili, ako je sreće, stvarno nove značajke poput oružja, jedinica ili nečeg drugog pogodnog za danu igru. Takav je slučaj i s Populousom. Prva je ekspanzija stigla, a koliko je dobra?

Bullfrog je kuća poznata po izvrsnim naslovima. Svaka je njihova igra pravo remek-djelo, pa je s pravom iščekujemo i veselimo joj se. No, kada su u pitanju ekspanzije... medalja se okreće na onu tamniju stranu. Bullforogove ekspanzije u pravilu su vrlo teške. Ako ste igrali njihov Syndicate (prvo izdanje), a potom nabavili dodatak American Revolt, znate o čemu govorim. Taj se trend nastavio i do danas, ali s nekim izmjenama koje Bullfrogu ne služe na čast.

U čemu je problem? Sve recentne ekspanzije koje stižu iz Bullfrogove radionice uopće se ne nastavljaju na osnovnu igru! Sjetite se dodatka Dungeon Keeperu, donio je nekoliko novih,

Misije predstavljaju izazov za okorjele igrače, ali kako nisu povezane pričom, nisu zanimljive široj publici

nepovezanih nivoa. Nažalost, tako je i s Populousom. Undiscovered Worlds nije ništa drugo doli set od dvanaest single-player i isto toliko multiplayer nivoa koji jedan s drugim nemaju nikakve veze. Nema nove priče, nema novih značajki, čovjek će za svoj novac dobiti samo nekoliko nivoa koje može odigrati bilo kojim redoslijedom. Da su barem zaštićeni na neki način, tj. da morate odigrati prethodni da biste upoznali novi, bilo bi barem neke zanimljivosti, ali ovako... Potpuni promašaj!

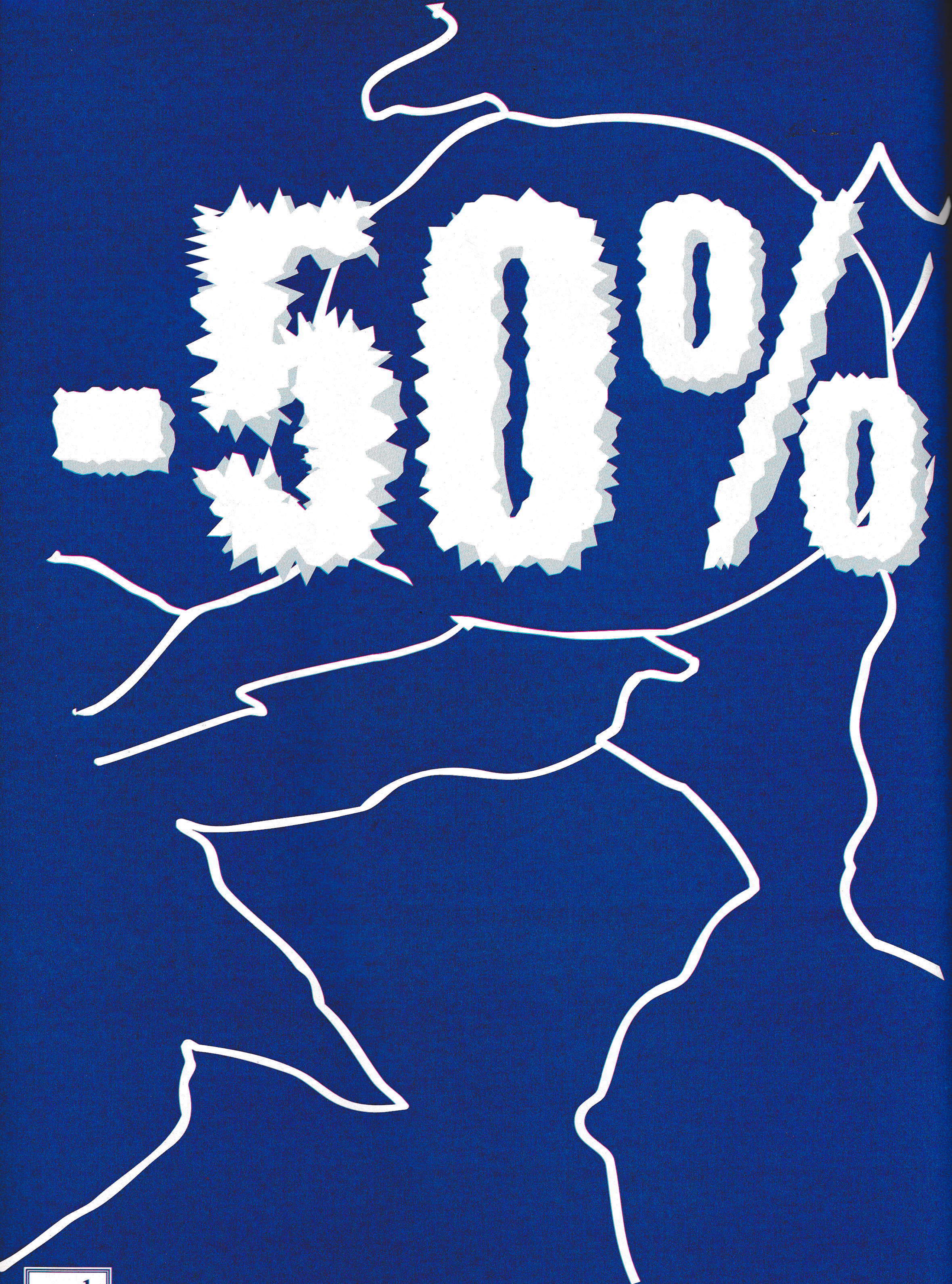
Dakle, što da čovjek napravi s ovim novim misijama? Ako ćemo suditi po izazovu koji pružaju, tu su prilično "jake", što je slučaj sa svim Bullforogovim ultrateškim ekspanzijama. No, kako svaki takav pretežak nivo možete jednostavno zaobići, pitam vas gdje je izazov? Istina, nekima je dovoljan izazov težina tih novih misija, ali većini nije. Populousovu ekspanziju nabavite samo ako se želite okušati u svakoj misiji koja je ikada napravljena za vašu omiljenu igru, ali ako niste die-hard Populous fan...Čuvajte novac!

OCJENA

Iako su misije dobro osmišljene i izazovne, ova ekspanzija ne može se tretirati kao vrijedan dodatak Populous sagi

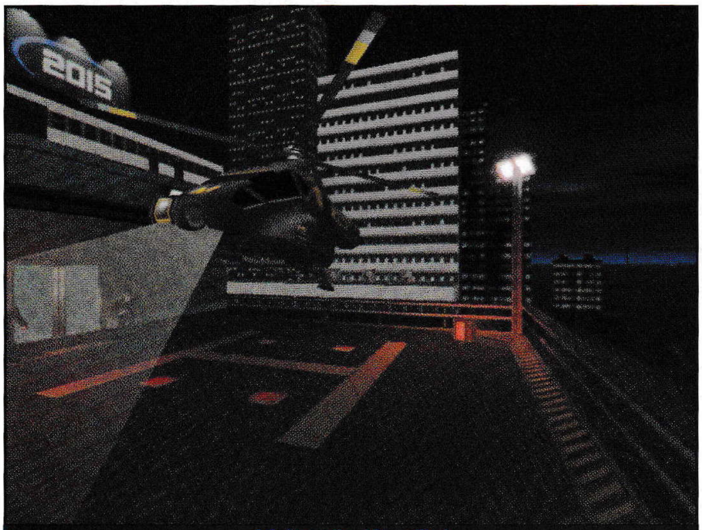
45%




-50%

SIN WAGES OF SIN

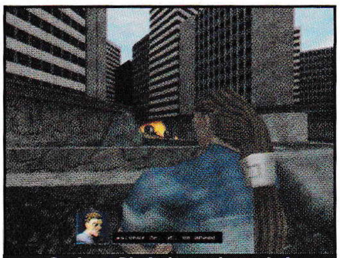
Ako ste lijeni pronaći update za SIN, a zaželjeli ste se novih Bladeovih komentara, Wages of SiN je pogodak u sridu!



Joj, što volim 3D grafiku!



Dobra večer, zovite me mrtvo meso!



Ovaj put Blade je totalno puko!



Bam, bam, mrtav! Ljudi, stvarno ne mogu više!



'Oćeš update, imaš. 'Oćeš nove beštije, imaš. Kupi!

PIŠE **Krešimir Lauš**

INFO

PROIZVOĐAČ	REBELLION
IZDAVAČ	Activision
MIN. KONFIGURACIJA	P166, 32MB
NAŠA PREPORUKA	P2/266, Riva TNT
3D PODRŠKA	Direct 3D, 3Dfx
MULTIPLAYER	LAN, modem, internet
PLATFORME	PC

MOMCI iz Activisiona uvidjeli su, čini se, svoje grijehe i odlučili se pokajati. Da, da, njihova savjest definitivno nije bila čista.

Ta tko bi se svijetlog obraza usudio izdati nedovršen i bugovit proizvod i još šutjeti o tome. SiN je bio prepun bugova, sitnih i dosadnih, ali i nekih ozbiljnijih, koji su priječili igrača da igru prijeđe do kraja. No, malo je tko imao živaca za iole ozbiljnije igranje SiN-a, ponajprije zbog nemoguće dugog učitavanja i svih stresova koje je ta igra uzrokovala. Varanje, tj. igranje u GOD modu uza sva oružja bio je jedini način da se igra učini kako-tako podnošljivom. Istina, u Hackeru smo je vrlo visoko ocijenili, ali to je bilo ponajprije stoga što je SiN bio tek druga ili treća igra postquake2 generacije. Oprostite nam naše (moje) grijehe. Kako sam rekao, čini se da je došao čas iskupljenja, a mi smo i više nego spremni na oprost. Prvo što me je zaprepastilo prilikom instalacije ovog packa bila je slatka mala poruka: "Sin mission pack će nadograditi vašu postojeću verziju SiN na 1.3. Da nastavim s instalacijom?" Ne, nikako, nemoj nastaviti i ostavi mi bugoviti džumbus od 450 megabajta koji se zove SiN 1.0. Fino, pokrenuvši igru, dočekala me je izvrsna real time špica čiji scenarij može posramiti čak i neke prerenderirane. Pravi test tek je trebao doći. Nervozno kliknuvši na start game opciju, aktivirao sam štopericu. Učitavanje prvog nivoa trajalo je svega 37 sekunda, što je u usporedbi s originalom (oko 2 i pol minute) pravo čudo. No, priči nije bio kraj. Nestrpljivo snimivši igru u quick save načinu, učitao sam netom snimljeni status. Petnaest sekunda poslije pojavio se smiješak na mom licu. Aleluja, konačno su sredili učitavanje! No da ne bi sve ostalo na tome, SiN mission pack velikodušno nudi cijelu paletu potpuno novih neprijatelja (izvrsno animiranih), nešto ubrzani Quake2 engine te hrpu novih lokacija i misija. Uz obavezna dodatna oružja, tu je i vožnja na hoverbikeu. Da, dobro ste čuli, u nekim nivoima imat ćete priliku iskušati ovo čudo ili se njime naganjati u multyplayer modu. Neki novi artefakti poput svjetiljke (radi slično onoj iz Unreala) dodatno će podići vrijednost ovom paku i vašem uvjerenju da niste bacili novac. Ugodnim iznenađenjima nije bilo kraja, a jedno je bila i čisto solidna priča o mutnim poslovima nekakvog bossa mafijaša koji se opet tiču neizbježnih mutanata i kreatura...

Sve u svemu, bio sam prilično iznenađen pozitivnim novinama, no kad malo bolje razmislim, drugačije nije ni moglo biti. Naime, ako je Rebbelion (pa i Activision) htio zadržati kakvu-takvu reputaciju, nije bilo boljeg načina od ovoga. Stoga, ako nikada niste kupili SiN, poučeni neugodnim iskustvima vaših frendova, možda je sada trenutak da to učinite (uostalom, morat ćete jer Wages of SiN nije samostalni pack.) Ako ga već posjedujete, jednim udarcem ćete zgnječiti dvije muhe; dobit ćete updateiranu verziju SiN i hrpu novih krasota izmišljenih u bolesnim mozgova rebbelionovog tima. Što još čovjek može tražiti od života?

OCJENA

Ništa što bi vas pretjerano iznenadilo, no volite li ovakav tip avantura, ovo je pun pogodak

81 %

MACOM

...more than just a box!

INFO GAMA

Zagreb, Počiteljska 4

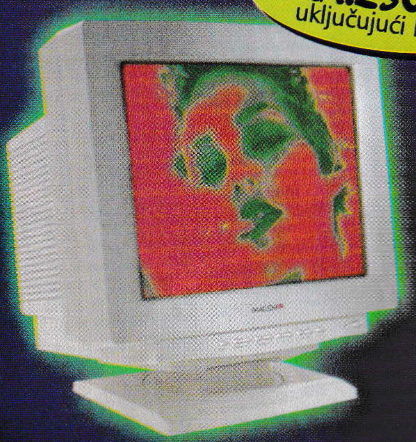
Tel: 01 3098 302, fax: 01 3098 008

E-mail: info-gama@zg.tel.hr

MACOM monitori (jamstvo 3 godine)

15" F70 Macom, D.C., Philips cijev, MPRII, (1280x1024), digital, OSD, 0,28mm
17" S70 Macom, D.C., Flat Screen, MPRII, (1280x1024), digital, OSD, 0,28mm
17" S96 Macom, Hitachi, 96 KHz, TCO 95, (1600x1200), digital, OSD, 0,26mm — BEST BUY!
17" S96D Macom, D.C., Diamondtron, TCO 95, (1600x1200), digital, OSD, 0,25mm — BEST BUY!
19" N95S Macom, D.C., Samsung cijev, (1600x1200), digital, OSD, 0,26mm
21" E96 Macom, D.C., Diamondtron, TCO 95, (1600x1200), digital, OSD, 0,28mm
12,1" LCD Macom, TFT, TCO 92, 50 KHz, digital, OSD, (ekvivalentno 15" monitoru)
15" LCD Macom, TFT, TCO 95, 62 KHz, digital, OSD, (ekvivalentno 17" monitoru)

od 1.250 kn uključujući PDV



RASPRODAJA IGRICA ZA Pc



100 kn

TOMB RAIDER II
VIRTUAL CHESS 2
CREATURES 2
NBA LIVE 98
NHL 98
LEISURE SUIT LARRY 7
G-POLICE
JAZZ JACKRABBIT 2
NEED FOR SPEED II
HEXEN II
WORMS 2
PANDEMONIUM II
DUNGEON KEEPER

150 kn

MIG-29 FULCRUM
GRAND PRIX LEGENDS
NEED FOR SPEED III
DUNE 2000
ZAGRO ADD FOR QUAKE
SPEC OPS
COMMANDOS: BEHIND ENEMY LINES
NHL 99
ACTUA TENNIS
MORTAL KOMBAT 4
ULTIMATE SOCCER MANAGER

CD mediji

po najpovoljnijim cijenama

TRAXDATA, SONY, KODAK

Najpovoljnije gotove PC konfiguracije

popusti za daljnju prodaju

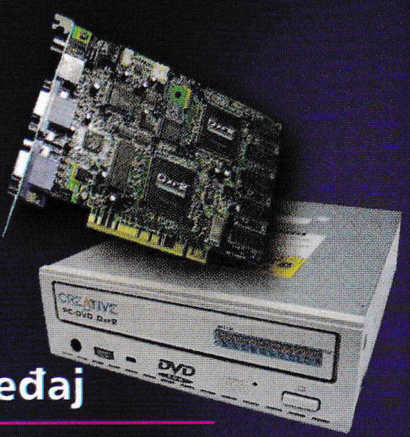
Video kartice

- Diamond Monster 3D
- Diamond Monster 3DII - 8 MB, 12 MB
- Diamond Viper V550, AGP (Riva 128 TNT chip) 16 MB SG RAM
- Creative BANSHEE 128-bit Voodoo engine, PCI, 3D blaster, 16 MB SD RAM
- Creative Riva TNT
- ASUS Riva TNT TV out/in
- **3Dfx Voodoo 3**



Erazer
Play Station
Master Drive





DVD uređaj

THE SETTLERS 3 - MISSION CD

Buka oko bugovitih Settlersa 3 još se nije stišala, a evo nam već prvog ekspanzijskog diska



Prekrasna grafika i dalje je među jačim stranama igre



Našle se vojske na granici...



Editor misija pruža vam nebrojene mogućnosti ograničene samo vašom maštom

Nikad dosta druženja sa simpatičnim malim doseljenicima

PIŠE **Dario Rakovac**

INFO

PROIZVOĐAČ	Blue Byte
IZDAVAČ	Blue Byte
MIN. KONFIGURACIJA	P100, 32 MB, 2 MB graf. kartica
NAŠA PREPORUKA	P200, 32 MB, 2 MB graf. kartica
3D PODRŠKA	N/A
MULTIPLAYER	LAN, Modem, Internet
PLATFORME	PC

IMA li itko tko može odoljeti čarima Settlersa? Teško. Koliko god igrali, uvijek im se vraćate, uvijek želite više, a najgore od svega događa se kada odigrate sve misije. Tada padate u depresiju jer ste se tek "zagrijali" i sve biste dali za još nekoliko misija. Heh, sreća da su novca gladne softverske kuće uvijek spremne pružiti vam baš to što želite...

Unatoč velikom broju bugova i problema, Settlersi 3 su postigli strahovit uspjeh. Iskušana koncepcija je još jednom osvojila tržište i na koji tjedan okupirala brojne fanove. No, sve dobro ima kraj. Tako bi bilo i sa Settlersima kada njihova matična kuća, Blue Byte, ne bi nizala jedan za drugim dodatne diskove kojim će se vaše veselje protezati unedogled.

O čemu je riječ u ovoj ekspanziji? Ili bolje, što je dodano, što izmijenjeno...? Zapravo, ništa nije izmijenjeno. Igra je nešto optimizirana, ispravljeni su neki bugovi, a dodane su tri nove kampanje, za svaku rasu po jedna. Svaka od njih ima osam novih misija u kojima vas očekuju raznovrsne zadaće poput pronalaženja tajnih lokacija, kolonizacije novih područja te, naravno, trgovine. Misije su poslovično dobre, dinamične i izbalansirane. Za ljubitelje multiplayera dodano je deset novih mapa za više igrača koje će im pružiti još nekoliko dobrih svađa s prijateljima. Kada i to veselje nestane, uhvatite se novog editora misija u kojem ćete svaku mapu moći urediti po vlastitim zamislima te ih iskušavati i mijenjati s prijateljima koji dijele vaše strastveno oduševljenje Settlersima. I, to je to.

Iako ove misije nisu bogzna što novo, one će sasvim sigurno biti itekako zanimljive svim ljubiteljima Settlersa. One su proporcionalno teške, tako da se ne preporučuju početnicima, namijenjene su isključivo dobrim poznavateljima ove serije igara. Ako ste toliko oduševljeni ovom igrom da ne možete izdržati bez još misija, nabavite si ovu ekspanziju, a ako ste tek povremeni igrač, držite se originala. Uostalom, za ljeto je najavljen još jedan dodatak koji se zove expansion disk, a koji bi, sudeći po naslovu, mogao donijeti značajnije promjene pa je možda bolje pričekati. ◄

OCJENA

Ruku na srce, ništa novo!

70%

Usenet

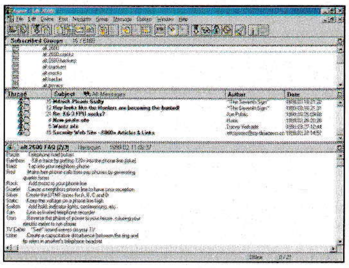
DAR ILI PROKLETSTVO

Što je ono što nas privlači Internetu? Sve one novosti, sloboda govora, stalni dotok novih tehnologija? Većinu toga ima i Usenet. Nećete vidjeti mnoštvo šarenih slika, različite aplete, skriptne jezike, ali ćete mnogo toga saznati - koga što muči, tko koga muči, kako napraviti petlju u C++, uglavnom saznat ćete više nego što biste mogli i sanjati

Usenet je teško definirati, baš kao i većinu pojmova vezanih uz računala. Najjednostavnija definicija je da je Usenet svjetska mreža za diskusiju. Inače Usenet nema mnogo veze s Internetom. Istina je da je moguće povezivanje, tj. njegovo integriranje u HTML stranice, ali Usenet nije Internet. Služi se svojim protokolima, ima svoje servere. Dodirna točka Useneta i Interneta je da ih nitko ne posjeduje u cijelosti. Netko može posjedovati servere, ali kompletan Usenet je nemoguće imati. Ono što vrijedi za Internet vrijedi i za Usenet: nema cenzure, prisutna je sloboda govora, makar su i tu pravila (koja se ne poštuju) o ponašanju i manirima.

I što je onda Usenet?

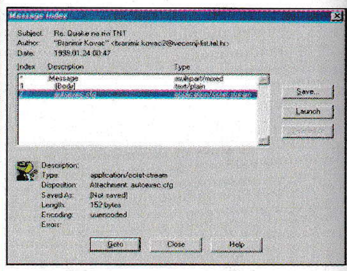
Lakše bi bilo reći što Usenet nije. Usenet nije organizacija. Kako sam već rekao, nitko nema potpunu vlast nad Usenetom. Nitko ne kontrolira otkud vijesti dolaze, nikoga nije briga (barem ne po službenoj dužnosti) tko što šalje, tko koga vrijeđa. Na Usenetu ste sami.
Na Usenetu ne vlada demokracija. Zapravo na Usenetu nema vlasti, ali nije ni potpuna anarhija. Jedno je sigurno, na postoji Usenet vlada. Usenet nije pošten.
Pitate se što to točno znači " biti pošten"? Ako je netko nepošten prema vama, nitko mu ništa ne može, ni vi ni ja. Možete ga proglasiti kretenom ili nečim sličnim, ali to nikomu ništa ne znači.
Usenet nije pravo. Nitko vam ne daje mogućnost da slobodno "laprdate" o nečemu što prolazi preko tuđeg računala. Znači, ako vlasnik servera, nešto neće objaviti - ne mora. Nije li isto tako pravo govora ne govoriti? Kako se kaže, sloboda tiska pripada onima koji posjeduju tisak.
Usenet nije akademska mreža. Može postojati kao akademska mreža koja služi razmjenjivanju informacija, ali isto tako može biti dio komercijalnog sustava (recimo, kao na Hinetovim serverima, gdje samo korisnici Hineta mogu pristupiti njihovom news servisu).
Iako Usenet ne služi za oglašavanje, to se svakodnevno krši naveliko. Pogledate li naše grupe (hrv. grupe), vidjet ćete da su prepune različitih oglasa, posebice su pirati aktivni. Isto tako i strane su grupe pune oglasa, različitih poruka tipa "zaradite 100000 dolara u mjesec dana" i ostalih gluposti. Nepisano je pravilo: ako se oglašavaju tvrtke, neka to bude stavljeno u biz. grupe gdje se govori o poslu. S tog gledišta, ostali oglasi nemaju tu što tražiti (prodaja i kupnja imaju svoje grupe, pa to ne smatram oglasima).



Moj omiljeni Usenet program

Kako sam već rekao, Usenet nije dio Interneta. Internet rabi mnoge tehnologije i protokole, a Usenet samo jednu.
Usenet nije SAD mreža. Istina je, vuče svoje korijene iz SAD-a. Još davne 1991. istraživanja su pokazala da se 58% news servera nalazi u SAD-u, ali otada je prošlo mnogo vremena i Usenet se proširio diljem svijeta. Zato kada šaljete svoje članke na grupe koje ne nose hr. ispred sebe, pišite ne engleskom - imajte na umu da će se to čitati diljem zemaljske kugle.
Usenet nije neka mreža koja počiva na Unixu. Bilo koje računalo opremljeno odgovarajućim softverom može biti dio Useneta. Kad smo već kod sofvera, Usenet nije softver. Mnogi programi prenosi njegove sadržaje, tako da ne možemo reći da je neki određeni softver baš "Usenet softver". Softver za Usenet obično sadržava još neke funkcije (kao čitanje maila), ali ne miješa ta dva protokola.

Pa što je Usenet? Usenet je skup ljudi koji razmjenjuju članke koji imaju neku vrstu raspoznavanja (subject).Takvi članci se šalju u newsgrupe (ili kraće, grupe) od kojih je svaka posvećena određenom sadržaju. Često se događa da se to ne poštuje: tako sam, primjerice, nedavno na listi grupi u kojoj bi trebale biti slike iz animiranih filmova (ne mogu naći dobre slike i zvukove tasmaniske nemani) naletio na oglase o pornografskim stranicama i neke sadržaje koji ne spadaju u tu grupu. To vam je isto kao da uđete u neku sobu gdje ljudi razgovaraju o spašavanju prašuma, a vi se počnete derati da prodajete CD player. Nije li to žalosno kad znamo da za sve sadržaje postoje grupe, pa nije problem poslati članke ondje, ali što se može. Sve što vas zanima o newsima (usenetu), o pravilima, o grupama možete naći u news grupama koje počinju s news. Ljudi koji održavaju news servere zovu se news administratori a ne sysopsi.
Ako vam još uvijek nije jasno što je to Usenet, to je zato jer je nemoguće nešto tako definirati u nekoliko rečenica i obuhvatiti sve dijelove.
Vratimo se sada na kontrolu newsa, tj. Useneta. Kontrola nad cjelinom je nemoguća, ali svaki administrator nadzire svoju mrežu, tj. server. On ima ovlasti da ukine neku grupu, čak i server. To može učiniti na svom serveru ali i na tuđem. I ostali imaju utjecaja, normalno, ali vrlo malo. Obično se ti utjecaju temelje na količini članaka koji dolaze, ali uvijek se može naći drugi izvor.
Kako se stvaraju news grupe? Svaka zemlja ima različita pravila, ali uglavnom se sve temelji na broju zainteresiranih za tu grupu. Grupe mogu biti o bilo kojoj temi. Prilikom stvaranja nema cenzure jer da ima, danas ne bi bilo alt.2600 ili alt.sex i sličnih grupa. Čak i kod nas postoje hr.alt.hackers i slične grupe, pa se ne treba bojati za slobodu govora. Kako hr.grupe uglavnom stvara Carnet, njima se trebate obratiti želite li da ono što ste napravili bude objavljeno na njihovom serveru. Ako ste novi, nemojte pokušati stvarati novu grupu jer to nema smisla, a i ne vjerujem da bi to išlo tako lako.



Attachment u Usenet poruci

Hijerarhija grupa

Grupe su organizirane hijerarhijski. Na prvoj razini podjele postoji 8 tzv. mainstream grupa. Svaka se bavi određenim područjem:

- **comp** - računala, informatika
- **humanities** - umjetnost
- **misc** - različita područja
- **news** - tematika USENET grupa
- **rec** - rekreacija
- **sci** - znanost i tehnologija
- **soc** - socijalne i kulturne teme
- **talk** - diskusije, rasprave

Osim njih, na prvoj razini podjele postoje još neke, npr. :

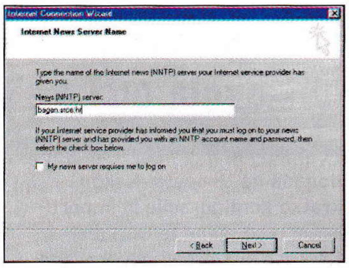
- **alt** - različite, pomalo nesvakidašnje, teme.
- **bionet** - biologija
- **bit** - ostaci nekadašnje bitnet mreže
- **gnu** - teme vezane za GNU Free Software Foundation
- **hr** - teme vezane za Hrvatsku

Postoje još neke podhijerarhije koje su karakteristične za hr* hijerarhiju:

- **fido** - prijenos BBS konferencija
- **mag** - hrvatski časopisi
- **org** - organizacije u Hrvatskoj (CARNet,HiNet, ...)
- **ponuda** - oglašavanje ponude
- **potraznja** - oglašavanje potražnje

Kako se dočepati Useneta u Hrvatskoj

Kod nas Usenet možete rabiti na dva načina. Prvi je ako se na Internet spajate preko Carnetovih anonimnih ulaza. Kod anonimnih ulaza vrijedi pravilo da možete čitati newse, ali ih ne možete slati. Ako rabite javne modemske ulaze (isto Carnetova besplatna usluga), možete ih i slati i čitati. Sve što trebate napraviti je u konfiguraciju vašeg Usenet programa upisati news server baga.srce.hr i krenuti on line. Sa servera se nakon toga skidaju sve grupe koje se mogu pogledati, a to je impresivan broj: više od 15000 grupa. Guba, ha?
Drugi način, moglo bi se reći povlašteni, je rabiti Hinetove usluge. Hinetov news server je news.tel.hr, a procedura skupljanja news grupa je ista. Prenose se sve Carnetove grupe, ali je Hinet izbacio oko 8000 pa ih možete pogledati "samo" malo više od 7000. Na Hinetov news server imaju pravo samo korisnici njihovih usluga, a ostali ne mogu skidati newse. Osobno smatram da je to glupost jer još dok nisu postojali javni modemski ulazi, Hinet je imao mogućnost slanja news članaka, a ne samo čitanja, a danas više nije tako. Carnet ima dvostruko više news grupa tako da Hinet više nije prvi izbor. Za razliku od Hinetovog news servera, Carnetov može koristiti bilo tko. Nema veze spajate li se preko Hineta ili Carneta, samo upišite bagan.srce.hr i imat ćete 15000 grupa (+/- koja stotina).
Kada ste konačno sve sredili, upisali postavke koje se traže od vas u vašem programu, znate ime, prezime (ili nick), e-mail adresu i ostale sitnice, možete krenuti u skupljanje podataka. U većini programa na grupe se "pretplaćujete". To je zapravo besplatan proces pomoću kojega naređujete news programu da vam skida članke za određene grupe. Bilo bi apsurdno da čekate da vam program skine sve članke za sve grupe, čekali biste par dana. Obično programi skidaju prvo samo headere. Oni sadrže subject, tj. "temu" određenog članka, datum kada je članak poslan, naziv (kažem naziv, a ne ime jer se često koriste nickovi) pošiljatelja i oznaku je li što "zakvačeno" za članak. Kada vam program pokupi headere, otiđite u off line i u miru svoga doma ili ureda pogledajte što vas zanima - to označite, a neželjene članke obrišete. Ponovno se logirajte na mrežu - nakon jednog klika program skida kompletni članak. Opet slijedi log off i čitanje. Ako vam dođe da odgovorite na članak, postoji reply opciju koju poznajemo iz mail programa. Postupak slanja je sličan kao i postupak čitanja.
E, sad, pišete li reply na neki članak, možete očekivati mnogo toga. Uvijek postoji netko pametniji od vas, zato nemojte pisati o nečemu o čemu pojma nemate ili ste samo nešto načuli. Možete pitati, uvijek ima ljudi koji će vam pomoći drage volje. Doduše, ima i budala kojima je jedini cilj da živciraju ekipu, pljuju po drugima, vrijeđaju i uglavnom dokazuju da je čovjek nastao od majmuna. Na sve to morate biti spremni. Još nešto, nikad nemojte "zakačiti" neku datoteku i poslati je u grupe koje u sebi ne nose binares. Ako pošaljete nešto zanimljivo, primjerice, u hr.misc.binares, a mislite da bi ljudi koji čitaju hr.comp.games imali neke koristi od toga, pošaljite im članak da ste poslali cheat datoteku za Half Life u hr.misc.binares grupu. Normalno, nemojte pretjerivati i slati megabajte podataka jer to nikoga ne zanima.

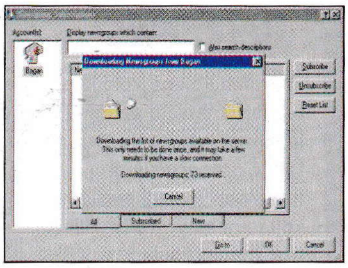


Upisivanje news servera

Kad vam već držim prodike (držim ih zato da vas ne popljuju i da vam se Usenet ne zgadi), treba napomenuti sig datoteku. Kao i kod maila, možete staviti sig datoteku koja će na svaku poruku dodavati određeni tekst. To može biti neka šaljiva poruka, vaša adresa, neki citat ili bilo što drugo. S tim nemojte pretjerivati i nemojte stavljati gluposti. Ako vas zanimaju neki dobri citati, preporučujem vam da posjetite alt.quotations grupu i ondje izaberete neki za svoju sig datoteku. Jedan od meni zanimljivijih sigova je onaj što ga koristi Igor "Doc" Berečki, a glasi ovako:

"Life:
the inherited, usually sexually-transmitted disease, with lethal outcome."

Iako ima mnogo sigova, neki su zabavni, neki poučni, ja osobno ne koristim nijedan (još nisam našao pravi).
Kada šaljete članke, pazite gdje ih šaljete. Neke su grupe povezane: pošaljete članak u jednu, a on se automatski preslika i u drugu. One su obično tematski povezane. Otkako je pokrenuta hr.mag.bug grupa, ona je sjecište svega i svačega, od traženja pomoći do prepucavanja koji je hardver bolji. Kod nas se baš ne vodi mnogo računa o tome koja grupa ima koju tematiku, glavno da ima veze s računalima.
Još nešto: kad nešto pišete, ne pišite velikim slovima jer je to isto kao da galamite dok razgovarate.
I za kraj ono najvažnije: nikad, baš nikad nemojte slati svoje članke u HTML formatu. Obavezno isključite tu opciju (ovo se obično zna dogoditi kada šaljete članke iz Microsoftovih programa). Nemaju svi programe koji čitaju HTML jer to nije standard za newse. Kad bi se Microsoft pitalo, to bi bio standard, ali što je, tu je. Znate onaj vic:



Downloadanje grupa

Samo za čitatelje Hackera

U posljednje sam vrijeme vidio da se u grupi **hr.alt.hackers** pojavljuju članci u kojima se pita kako nešto učiniti u nekoj igri. Ta grupa ne služi za to. U njoj se raspravlja kako provaliti u različite kompjutorske sustave i o njihovoj sigurnosti. Na slična sam pitanja naišao i u grupi alt.hackers. Časopis Hacker će uskoro dobiti svoju grupu koja će najvjerojatnije nositi naziv **hr.mag.hacker**. Ovo mag označava da je riječ o časopisu, a ne nečem drugom. Kad se to dogodi, moći ćete u tu grupu slati sve što ima veze s časopisom Hackerom, tražiti pomoć kad zapnete u nekoj igri i sl. Dotad, koristite se **hr.comp.games** grupom ili nam pišite. Isto tako preporučujem i http://www.happypuppy.com ako ste zapeli u nekoj igri. Čim se Hackerova news grupa pojavi, vi ćete prvi znati.

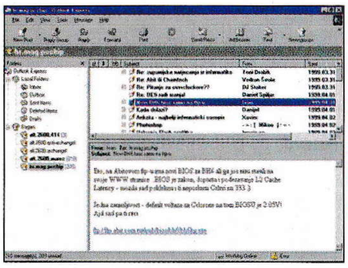
KOJIM PROGRAMOM NAVALITI NA NEWSE?!?

Prošli smo osnove o Usenetu i kako se spojiti gore, kako treba pisati, recimo sada riječ-dvije o programima pomoću kojih možete sve to obaviti.
Počeo bih, ako smijem, sa svojim omiljenim programom koji nije besplatan iako postoji i njegova besplatna inačica. Taj program ponosno nosi ime Forte Agent, a njegova slabija, besplatna inačica Free Agent. Forte Agent je jedan od kompliciranijih programa, ali mu sva ta kompliciranost i mnoštvo ikona donose snagu. U sebi sadrži opcija koje vam najvjerojatnije neće nikada zatrebati, ali tko zna - vrag nikad ne spava.
O sučelju bi trebalo mnogo govoriti jer je pretrpano svim i svačim. Kad počnete raditi s njim, izaberite način na koji će se prozori prikazivati, tj. u opcijama otiđite na widow layout i stavite postavke onako kako mislite da će vam biti najpreglednije jer bi poslije moglo doći do neželjenih posljedica. Kada se "pretplatite" na određene grupe, skrijte sve ostale jer gledati njih 15000 i među njima tražiti one koje redovito čitate nema smisla (show groups and folders/subscribed groups and folders). Nakon ovih sitnih izmjena pozabavite se (Free) Agentom i njegovim mogućnostima. Sada je sve na vama.

Dejanews

Ima onih koji ne vole kopati po programima, mučiti se s opcijama jer smatraju da im je njihov browser jedino što trebaju i da je jedino Internet nešto na što se isplati trošiti vrijeme. Za takve preporučujem http://www.dejanews.com koji je neka vrsta tražilice. Upišite neki pojam, pritisnite Enter i već nakon par sekunda (to ovisi o brzini i kvaliteti veze) dobit ćete sve članke koji sadržavaju traženi pojam. Zgodno ako znate što tražite.

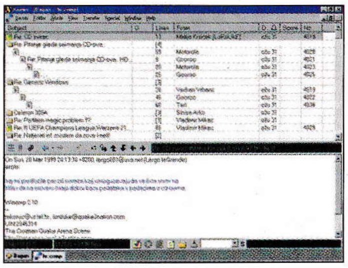




Outlook Express u akciji

Koliko treba Microsoftovih programera za zamjenu žarulje? Nijedan, oni bi mrak proglasili standardom.

Uza svaki Internet browser dobivamo i određene alate koji su sposobni čitati newse i mail. Pa svi smo čuli valjda za Outlook Express koji dolazi s Internet Explorerom! Mališa, osim što čita poštu, može pogledati što se događa na Usenetu. Nakon kratke konfiguracije ili importiranja (kod mene je Outlook Express bez problema preuzeo sve postavke oko spajanja na newse iz Forteovog Agenta) morate se samo spojiti na mrežu i pokupiti news grupe. Čim odaberete one koje vas zanimaju, ostale će biti automatski skrivene. Sučelje je tipično za Microsoft, prepuno zvučnih naziva i šarenih ikona (sve ih je moguće zamijeniti i postaviti neke druge). Kako Outlook Express podržava slanje u HTML formatu, potražite i isključite tu opciju (ako već nije isključena) da ne biste navukli bijes Usenet populacije. U sprezi s opcijom za "sinkroniziranje" možete narediti da vam se newsi skidaju u određenim intervalima, ali onda

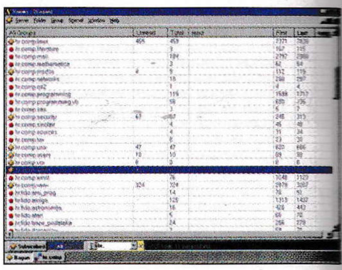


Grafičko sučelje Xnewsa

morate biti spojeni baš u tom trenutku inače ništa.

Za one koji ne vole programe koji dolaze uz browsere (namjerno nisam spomenuo news program koji dolazi uz Netscapeov browser jer je nikakav) i vole nešto malo i brzo, za njih je Xnews - program koji ima pola megabajta, ima brzinu i sve one opcije koje imaju i veliki programi (kad smo kod toga, Agent ima nešto manje od dva megabajta). Instalacija je jednostavna: samo rastvorite zip arhivu u neki direktorij i pokrenite Xnews. Nakon toga stvorite svoj profil, upišite ime servera (inače i Agent i Outlook Express i Xnews podržavaju više news servera, ali kako kod nas postoji samo jedan besplatni, nisam to posebno navodio), podesite sitnice vezane uz čitanje, načinite klik na connect to i pokupite popis grupa. I opet sve napravite kao i prije: "pretplatite" se, pokupite članke i pogledate što vas zanima. Eto, to je sva filozofija.

Kad je riječ o programima



Popis news grupa

Usenet, vrijedi jedno jedino pravilo: najbolji je onaj program koji se vama najviše sviđa. Što vrijedi imati brdo opcija kad od toga ne koristite ni 20%? Ispitajte nekoliko programa, eksperimentirajte i onda se odlučite za jedan. Poigrajte se opcijama i onda ste spremni za ozbiljan rad.

Uf, stigosmo na sam kraj

Što reći u završnoj riječi, nego: pamet u glavu. Kada se služite Usenetom, nemojte prodavati svoju pamet jer, kako rekoh, uvijek ima netko pametniji od vas. Ako vas već netko i poklopi, ispričajte se, nemojte se svađati jer to nikamo ne vodi. Usenet je nepresušno vrelo informacija i stvarno bi bilo šteta da vam sve to upropaste nekulturni ljudi. Zato, samo polako, još smo mladi.

Melissa Virus

ILI ŠTO BI BILO DA NEMA WORDA

Često se puta zapitam bi li svijet računala bio toliko veseo i napet (mislim na softverski svijet) da nema Microsofta i njegovih grešaka koje uvijek netko iskoristi u neke ne tako plemenite ciljeve. Ovo je samo još jedna u nizu.

Melissa. Slatko ime za ne tako slatku stvar. Melissa (punim imenom W97M.Melissa ili W97M.Mailissa) je još jedan macro virus koji hara Internetom. Proširio se začuđujuće brzo zbog svoje sposobnosti slanja pošte (?). Naime, kada otvorite zaraženi dokument, Melissa se pokušava umnožiti pedeset puta preko Microsoft Outlooka tako da izabere prvih pedeset u vašem adresaru. To zna biti problem jer se često mail liste (tj. grupe) nalaze na prvom mjestu, tako da virus dobije više od pedeset osoba.

Da bi virus izvršio svoje namjere, morate rabiti Word 97 ili 2000. Kada otvorite dokument, virus prvo provjerava u registryju je li računalo već zaraženo, tj. je li poslano već pedeset poruka. Ključ u registryju je HKEY_CURRENT_USERS\Software\Miocrosoft\Office\ (ovaj red je standardno u registryju jer ga stvara Office), a podključ koji traži je Melissa? i "...by Kwyjibo". Ako takav ključ postoji, virus ne pokušava ponoviti akciju.

Ako ne nađe sve što treba, otvara Outlook, stvara mail koji je upućen osobama s vašeg adresara (pedeset njih), kao subject stavlja "Important Message From Vašeime" (gdje je Vašeime uzeto iz Word postavki), kao poruku stavlja tekst "Here is the document you asked for ... don't show anyone else ;-)", *zakvači* zaraženi dokument za poruku i pošalje mail.

Druga stvar koju Melissa izvodi je da se svaki sat aktivira u određeno vrijeme te, ako je otvoren zaraženi dokument, upisuje u tijelo dokumenta ovaj tekst: " Twenty-two pints, plus triple-word-score, plus fifty points for using all my letters. Game's over. I'm outta here. ".

Da bi prikrio svoju prisutnost, Melissa virus pokušava isključiti u Word 97 Tools/Macro da korisnik ne bi mogao pogledati postoji li kakav makro, a u Wordu 2000 Macro/Security. Isto tako, isključuje ove opcije u Wordu: Prompt to save Normal template, Confirm conversion at Open, Macro virus protection.

Kako je počelo?

Sve je počelo 26.3.1999. negdje oko 18.00 h (po srednjoeuropskom vremenu CET). Prema podacima CERT-a (Computer Emergency Response Team), nakon par dana zaraza je dostigla brojku veću od 100000, a antivirusne kompanije primale su svakih par minuta mailove u kojima se prijavljivalo da su zaraženi s nekim virusom. Nažalost, kako smo mi mjesečnik, ne možemo informacije dostavljati čim se pojave.

Danas se pojava ovog virusa i infekcija smatra najvećim problemom sigurnosti koji je doživio

Internet, a možda i kompjutorska tehnologija uopće.
Kad je zaraza počela, mediji su jednostavno planuli. Na prvoj stranici New York Timesa pojavila se Melissa, FBI je prvi puta u svojoj povijesti izdao naputak o nečemu što je vezano za viruse, CERT i NIPC (National Infrastructure Protection Center) su izdali upozorenje da makro virus Melissa hara Internetom.
Danas na svim kompanijama koje se bave antivirusnom zaštitom možete naći link (obično na prvoj stranici) gdje možete pročitati nešto o Melissi.
Kako to danas ide? Pa na Melissinoj "slavi" iznikli su novi makro virusi. Melissa-D je virus koji radi istu stvar kao i originalni virus, ali stavlja drugu poruku u tekstu i subjectu (predstavlja se kao Mad Cow). Postoji još jedna modifikacija, Melissa-B. Provjerava isti registy ključ kao i Melissa, ali podključ koji ova modifikacija stvara je MelissasLittleSister. Šalje se prvoj osobi iz svih adresara dostupnih u Outlooku, a kada se aktivira u dokument, upisuje poruku da ljudi moraju paziti kako otvaraju svoje e-mail poruke i stavlja pet URL-ova na kojim se može naći nešto o Melissi. Melissa-C šalje mailove na prvih 69 adresa, dok je ostatak radnji identičan.
Zanimljiv je WM97/Ping-A koji jednom pokrenut izvršava Denial of Service napad (DOS) koji pogađa četiri adrese koje sadrže sadržaje s dječjom pornografijom i drugim upitnim stvarima.
Melissa se proširila i na Excel, ali pod drugim imenom - Papa. Virus obavlja iste radnje kao i Melissa, samo što u dodatku izvršava DOS napad na dvije adrese, a tekst poruke je drugačiji i glasi: Fwd: Workbook from from all.net and Frend Cohen.
Zato, pazite se.

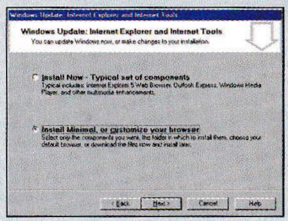
Završno slovo

Najvažnije je ne dizati paniku. Ako dobijete mail koji je sumnjiv i ima neku datoteku "zakvačenu" za nj, nemojte je otvarati, nego je obrišite bez grižnje savjesti. Važno je imati neki antivirusni program s posljednjim updateom virusnih definicija. One izlaze često pa nemojte biti lijeni navratiti na proizvođačev site da biste se osigurali.
Autor Melisse je uhvaćen prvog travnja u New Jersyju (ne nije bila "prvotravanjska" šala). David L. Smith (30) a.k.a. VicodinES je već otprije poznat kao pisac virusa, ali mu je ovo kruna u karijeri. Uhvatili su ga FBI agenti u suradnji sa stručnjacima za sigurnost i uz malu pomoć lokalne policije. VicodinES je, zasad, u pritvoru.

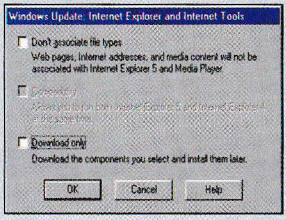
Internet Explorer 5.0 Tips'n'Tricks

Kako sa svakom novom verzijom programa dolaze i nova poboljšanja, nove opcije i nove greške, korisnicima nije lako prilagoditi se. Koliko god je sučelje user friendly, tko još ima vremena iskušavati sve opcije i zezati se s konfiguracijom do najmanjeg detalja

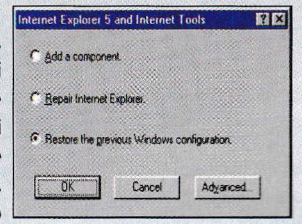
Ali zato smo mi tu. Mala pomoć s IE-om je uvijek dobrodošla. Počnimo (izravno u glavu) s instalacijom.
Na Hackerovom CD-u ste mogli naći IE veličine 60MB, a u tih 60 MB se krije mnogo stvari koje vam nikada neće trebati. Nakon pokretanja setupa dobivate na izbor dvije opcije, Install Now - Typical set of components i Install Minimal, or customize your browser. Kako smo mi stari hakeri, odabiremo drugu opciju i krećemo dalje. Pogledajmo što tu ima.



Pod Internet Explorer 5 stavite na sve opcije kvačice (to su opcije od Internet Explorer 5 Web Browser pa do Internet Explorer Browsing Enhacements).Pod Comunnication Components označite samo Outlook Express (možete staviti i NetMeeting ako ste ga i prije koristili, Chat 2.5 ne stavljajte jer je to program koji služi za IRC, a i kvaliteta mu je osrednja).



Stigli smo tako i do Multimedija components. Da bi vaše računalo davalo glasa od sebe, toplo preporučujem Windows Media Player i njegove Codece, čime omogućujete reprodukciju zvuka. Ne preporučujem da stavite Media Player REalNetworks Support, nego otiđite na http://www.real.com i downloadajte najnoviji RealPlayer G2 (ima oko 2.7MB). Obavezno stavite DirectAnimation da biste mogli gledati animacije na webu i "doma". Stavite li Vector Graphic Rendering (VML), vaš će browser dobiti mogućnost pregledavanja vektorskih slika. Stavite i AOL Art Image Format Support jer je uvijek dobro imati što više mutimedije. Na kraju stavite i dva proizvoda od poznate Macromedije da biste vidjeli eksploziju efektata na web stranicama koje koriste Flash i Shockwave (pokušajte na http://www.daikatana.com). Pod Web Authoring Components odaberite samo Visual Basic Scripting Support i Additional Web Fonts i s ovim smo dijelom gotovi. U Additional Components ne stavljajte ništa, a u Multi-Language Support označite Langugage Auto-Selection i Pan-European Text Display Support. Evo, završili smo s odabirom komponenata, a sve to iznosi 76.5 MB-a.



Pod Advanced možemo, ako koristimo neki drugi browser, narediti IE-u da ne povezuje HTML datoteke sa sobom nego da ih pusti na miru. Isto tako, postoji opcija za one koji žele koristiti IE 4.0 i IE 5.0 na istom stroju iako ne znam zašto bi to netko htio učiniti.
Nakon instalacije, ako želimo dodati neku komponentu u naš browser ili pogledati ima li što novo, otiđite u Control Panel, Add/Remove Programs i odaberite Microsoft Internet Explorer 5.0 and Internet tools i pritisnite Add/Remove... nakon toga dobijate dijaloški okvir pomoću kojeg je moguće ugraditi nove komponente.
O.K. ljudi, to je to. Dva klika na ikonicu Internet Explorer na vašem desktopu. Kada vam se pokaže Internet Connection Wizard, odaberite opciju da već imate svoju Dial-up vezu i da je nećete mijenjati i to je sve.
Kada prvi put pokrenete IE, on se utomatski pokušava povezati na Microsoftov site, ali kako niste on-line, to mu, normalno, ne uspijeva. Da to ne bi činio svaki put, treba malo konfigurirati browser. Zato, odaberite na izborniku Tools/Internet Options i na prvoj kartici pod Home page odaberite Use Blank. Ako imate neku web stranicu u disku, možete upisati putanju do nje. Pod Temporary Internet Files odaberite Settings te koliko se prostora na disku može rabiti kao skladište različitih privremenih dijelova web stranica koje IE čuva na disku (grafika s web stranica i sl.). Nemojte pretjerivati, ostavite 10-20 MB, pogotovo oni koji imaju sporije modeme jer se onda dio grafike (ako posjećujete iste stranice) čita sa diska ubrzavajući tako rad.
U opciji History određujete koliko dugo hoćete da se adrese posjećenih stranica zadržavaju na disku. Meni ta vrijednost stoji na 0 jer su sve stranice koje me zanimaju u Favouritesu. Posljednje opcije na ovoj kartici služe podešavanju boje, jezika i ostalih sitnica, ali ih nije nužno mijenjati, sve je već podešeno kako treba.
Za daljnje konfiguriranje pogledajte sljedeći broj Hackera!!!

Dial-up Networking

Da biste poboljšali svoje surfanje, preporučujem da odsurfate na Microsoftov web site i skinete najnoviju inačicu Dial-up Networkinga koja će srediti sve sitne greške u vašem sustavu koje vam otežavaju povezivanje na Internet.

Global Net
internet provider

Predstavljamo...

Global Net

Sigurno se sjećate BBM-a, prve komercijalne alternative Hinetu na našim prostorima. Početkom ove godine BBM internet odjel je prerastao u samostalnu pravnu osobu Global Net. Sjedište je ostalo na istoj lokaciji (Bosiljevska 45, Zagreb, 369 1177, 369 0869) i sa istim ljudima. Došlo je još novih ljudi u marketing i tehniku, tako da je od početka godine i kvaliteta usluga porasla. S obzirom na povećanje broja, tehnički je dio ekipe Global Neta ostao u Bosiljevskoj, dok je ostatak preseljen na novu adresu, IX. južna obala 18, na Kajzerici preko puta Hipodroma. Korisnici će najviše osjetiti povećanje linka s ostatkom svijeta na 384 kbps. Dobivanje koncesije za neograničeni broj linija znači puno brže povećanje broja istih. Prijašnjih 30 linija nedavno je udvostručeno na 60. Uskoro se očekuje još 30 dodatnih. No, surferima će se najviše svidjeti cijena pristupa internetu preko BBM-a. Pored jednokratne pristojbe za uključenje od 36,60 kn korisnik plaća mjesečnu pretplatu od 122 kn, a pozivi se obračunavaju po redovnoj HT-ovoj tarifi za telefonski promet (lokalno 07-16h=4 kn/h, 16-22h=3 kn/h i 22-07h=2 kn/h, a međužupanijski pozivi su 5 puta skuplji). Podržani su svi protokoli osim X2. Mnogima, a pogotovo malim tvrtkama, bit će interestantna usluga 24-satnog pristupa internetu preko iznajmljene linije koja počinje već od 300 kn/mj. Naime, paket za brzinu pristupa 33.6 kbps prema prometu je paušalna pretplata 300 kn/mj, a još se plaća 3 kn po transferiranom MB podataka i 296 kn (ili manje ovisi o vrsti voda) za iznajmljenu žicu HTu. Ovakav paket je iznimno interesantan tvrtkama koje se ne bave internetom i kompjuterima i kao takve ne koriste internet previše intenzivno. Idealan je za korištenje maila i ostalih programa za poruke (ICQ, chat, ...), za postavljanje vlastitih web stranica koje nisu previše posjećene, umjereno surfanje po webu i ostale usluge na internetu. Eto, na vama je da se odlučite... Možda u jednoj od Global Netovih ponuda nađete upravo ono što tražite!



dosta!
udruga nezadovoljnih korisnika HiNeta

Dosta!!!

Hrvatska malo-pomalo pokazuje da je europska zemlja. Nažalost, to je morala pokazati organiziranjem bojkota protiv HT-a (ex. HPT) zbog visokih cijena impulsa i pretplate. Tako se bojkotiralo u mnogim europskim zemljama i rezultati nisu izostali, hoćemo li mi uspjeti?

Tko to?

Kako se kaže na http://dosta.cjb.net, mi živimo u Hrvatskoj. Mi živimo na Internetu. Mi živimo od Interneta. Mi radimo na Internetu. Mi jesmo Internet. Bojkot je najavljen za 24.4.1999. (prvi bojkot). Nažalost, nismo uspjeli ovu vijest staviti u prošli Hacker.Net, a kad ovo budete čitali, sve će već biti gotovo.

Što se traži?

Traži se:

- **Dogovor**
- **Lokalne impulse za Internet**
- **Čiste račune za dugu ljubav**
- **Kraj monopola i zdravu konkurenciju**
- **Nove tehnologije za bolju budućnost**

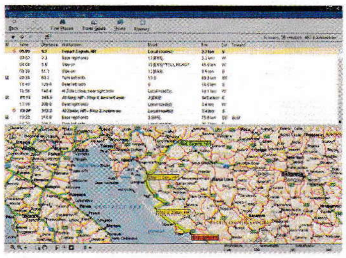
Akcija se rasplamsala (začeta je na Usenetu kada je jedan od brojnih HT-ovih korisnika izjavio da je dobio visok telefonski račun), mnoštvo se ljudi uključilo, javili su medijima, stavljali su plakate, ali i bannere na svoje web stranice. Vijest su objavili informatički časopisi, dnevni listovi, a podršku su pružile i neke liberalne stranke. Akcijom se želi pokazati da je dosta monopola, ali smo isto tako svjesni da mnogi ljudi neće ići do kraja s akcijom. Kako je jedan korisnik rekao:"Osobno sumnjam da će se HT "splašiti" nas i sniziti cijene ili barem poboljšati usluge. Druga bi stvar bila kad bi se barem 80-90% ljudi odazvalo i zaista prestalo s uporabom Interneta na jedan dan..." Ali to je tek početak, treba misliti o velikim stvarima, a početi s malima (nije li tako i u životu). Kako se sve više bližio dan bojkota, govorilo se da će ispred HT-ovog sjedišta u Jurišićevoj osvanuti barikade s automobilima. Sve ovisi o korisnicima koji će provesti ovu akciju. Dečki, svaka vam čast!

Microsoft Works Suite 99



Kućno računalo može se rabiti na različite načine. Pretvoriti vlastito kućno računalo iz skupe igračke i komunikacijskog uređaja u moćnu alatku je iznimno lako - treba vam samo odgovarajuća programska podrška. Želeći smanjiti ukupan trošak opremanja računala kvalitetnim programima, Microsoft je na domaće tržište izbacio Works Suite 99, zbirku iznimno korisnih naslova po popularnoj cijeni

Works Suite 99 sastoji se od 6 zasebnih proizvoda, no središte svega je Microsoft Word 97, iznimno moćan program za obradu teksta. U paketu nam dolazi inačica ovog popularnog programa koja se distribuira još od izlaska MS Officea 97. Pretpostavljam da će potencijalni kupci najviše rabiti baš taj dio paketa Works Suite 99. Word vam dopušta obavljanje mnoštva zadaća, od pisanja i oblikovanja različitih tekstualnih dokumenata do stvaranja .HTML stranica. Da ovaj program ima najveću težinu, pokazuje i knjiga koja dolazi u paketu za rad s Wordom 97, Getting Results with Microsoft Word 97. Na samom početku objašnjene su temeljne funkcije programa, da bi vas potom putem praktičnih primjera provela kroz stvaranje najrazličitijih vrsta dokumenata. Nažalost, riječ je o engleskoj inačici programa, tako da nemate nikakve koristi od ugrađenog rječnika, gramatike i provjere napisanog (osim ako ne pišete na engleskom, naravno...). Za obradu i skladištenje podataka u baze brine se MS Works u svojoj 4.5 inačici. Riječ je o programu koji integrira u se sve najpopularnije funkcije uredskog programskog paketa MS Office. U Works su uključeni program za obradu teksta, baza podataka, program za grafičku i statističku obradu podataka. Glavna karakteristika ovog programa je daleko veća jednostavnost uporabe od gorespomenutog Officea. Ustrojstvo programa vas preko pitanja vodi do stvaranja željenog dokumenta. Ne smijemo zaboraviti ni mnoštvo predložaka koji će vam dodatno olakšati posao. Ako se niste prije služili ovim tipom programa, zavirite u knjižicu The Works Companion, gdje su objašnjene osnove rada. Glavnu i jedinu manu dijeli s Wordom, a to je nelokaliziranost. Sljedeći na redu je MS Money u svojoj Standard verziji. Riječ je o odličnom alatu koji vam pomaže u organiziranju i održavanju financija. Zgodno korisničko sučelje i laka uporaba mnogima će biti od pomoći, pogotovo onima nezavidnog financijskog položaja, kao što je i autor ovih redaka. Encarta 99 World Atlas iznimno je vrijedan dodatak koji



vam nudi tone informacija o zemljama, zemljovide, linkove na Internetu itd. Riječ je o svjetskom atlasu, prepunom najrazličitijih informacija u više od 10000 članaka o skoro dvije stotine zemalja. Ako vam nije do čitanja, svaki kutak svijeta možete pregledati na 18 različitih vrsta karata - od temperaturnih i populacijskih do političkih i ekoloških te satelitskih snimaka zemaljske kugle. Morate znati da je mnogo lakše rabiti atlas na CD ROM-u nego u papirnatom obliku ponajprije radi pretraživanja podataka. Sljedeći u paketu je Microsoft Graphics Studio Greetings 99. Riječ je o programčiću pomoću kojeg možete lako stvarati šarene tematske čestitke, pozivnice ili razglednice. Sve nabrojano možete slati elektroničkom ili "papirnatom" poštom. Ako šaljete elektroničkom poštom, svoje tvorevine možete obogatiti dinamičnim elementima i zvukom kojima ćete dodatno impresionirati prijatelje. Da nikada ne biste poslali dvije identične razglednice, brine se iscrpno skladište s 15000 grafičkih elemenata, 500 slika, 126 fontova (šteta što nisu hrvatski...) i još mnogo toga. Za sam kraj ostavili smo Microsoft Autoroute Express Europe 98. Da biste cijenili ovaj program, morate ga prvo uporabiti - a to je krajnje jednostavno. Upišete mjesto polaska i odredište, a nakon odgovora na nekoliko upita programa, dobit ćete kartu puta kojim se morate kretati, koliko će put trajati, kolika je idealna prosječna brzina, koliko ćete benzina potrošiti, cijenu puta i slično. Program vam napravi plan puta, s tim da vam točno kaže kada i gdje valja skrenuti, tako da se praktično ne možete izgubiti. Naravno, kako za uporabu ne bi bilo nužno posjedovanje prijenosnog računala, sve dobivene informacije se daju isprintati! Nezamjenjiv alat svima koji vole putovati po Hrvatskoj, koja je odlično pokrivena, ili po Europi. Zanimljivo da program, osim prometnih informacija, korisniku nudi i osnovne informacije o zemlji u koju putuje. Tako smo saznali da je hrvatsko nacionalno jelo "purica s mlincima" i "štrukli", a pivo koje treba kušati Ožujsko.

Primamljiv i nadasve koristan programski paket u kojem nas je najviše iznenadio iznimno korisni Autoroute Express.

PROIZVOĐAČ	Microsoft
USTUPIO	Microsoft Hrvatska
CIJENA	nazvati
ZA	• Cijena, sadržaj
PROTIV	• Nije lokaliziran
DOJAM	Odličan programski paket koji nudi sve što treba običnom korisniku kućnog računala, ali i više

A u kutiji...

U programskom paketu Works Suite 99 dobivate 6 proizvoda:

Microsoft Word 97
Microsoft Works 4.5
Microsoft Money 99 Standard
Microsoft Encarta World Atlas 99
Microsofr Graphics Studio Greetings 99
Microsoft Autoroute Express Europe 98

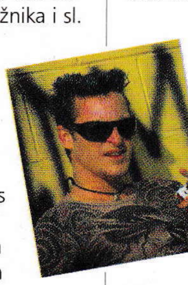


Some beers are also good; look out for Ožujsko...

Eight Millimeter

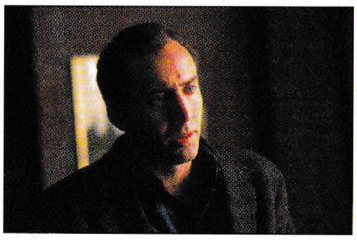
REDATELJ	*Joel Schumacher*
GLAVNE ULOGE	*Nicholas Cage, Joaquim Phoenix*
TRAJANJE	*123 min*
ŽANR	*Akcija*
IZDAVAČ	*Continental Film*

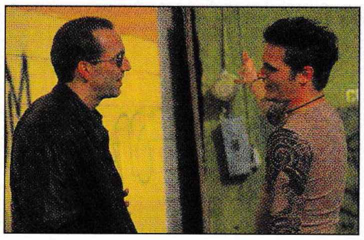
Tom Welles (Nicholas Cage) je privatni detektiv - ali u jednoj umjerenijoj verziji. Skroman je, ima sretan obiteljski život, živi u Harrisburgu, Pennsylvanija, sa ženom Amy (Catherine Keener) i kćerkicom Cindy. Poštovan je no još uvijek čeka slučaj koji će mu podići profesionalni status. Welles većinu vremena provodi na rutinskim slučajevima, kao što je praćenje nevjernih supružnika i sl. Ništa opasno niti prijeteće... Sve dok mu se život ne okrene naglavačke zbog jedne male role 8-milimetarskog filma na koju slučajno nabasa. Od tog časa Welles se našao na putu najstrašnijim dijelovima društva u kojem živimo. Film 8 mm prati Wellesa od pločnika Los Angelesa sve do New Yorka, kamo vodi trag o djevojci koja ima glavnu ulogu u "snuff" filmu u kojem biva ubijena. Wellesov je zadatak saznati je li živa, i ako nije, tko ju je ubio! Wellesu pomaže prodavač u knjižnici, Max (Joaquim Phoenix), koji je misteriozno povezan sa svim strašnim događanjima. Tom se sve više udaljuje od svoje žene, kćeri, Pennsylvanije, od cijelog



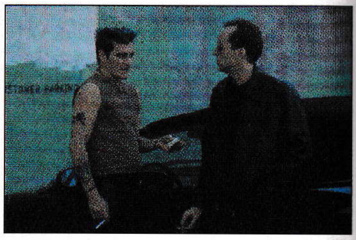
(8mm)

dosadašnjeg života! Ono što će kroz film proživjeti, nije mislio da postoji ni u najgorim noćnim morama! Film se temeljno bavi jednim misterioznim ubojstvom i njegovim rješavanjem. Mnogi ga uspoređuju s filmom Seven. Ovo je film koji pokušava ispričati priču o čovjekovu poniranju na dno kada otkrije kako







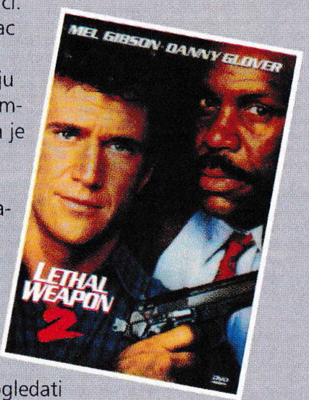


D V D P R E M I J E R E

Lethal Weapon 2

REDATELJ	*Richard Donner*
GLAVNE ULOGE	*Mel Gibson, Danny Glover, Joe Pesci, Patsy Kensit*
TRAJANJE	*108 min*
TIP DISKA	*SS-SL*
ZVUK	*Dolby Digital 5.1*
SLIKA	*2.35:1*
IZDAVAČ	*Warner Bros/Issa Film I Video*

Prvi nastavak velikog hita pokušava napraviti ono što rijetko kojem nastavku uspijeva: biti originalan, još smješniji i napetiji od svog izvornika. Zaplet u ovom nastavku vrti se oko južnoafričkih kriminalaca koji se skrivaju pod diplomatskom krinkom u Americi. Naš vatreni dvojac zna tko su bad guysi, no ne smiju im ništa! Kao comedy relief uveden je novi lik u cijelu priču. Riječ je o iritantnom ali krajnje smiješnom Leo Getzu kojeg glumi genijalni Joe Pesci! Mnogo akcije, malo emocija. Dobar film za pogledati s društvom ako vam treba brzi fix instantne zabave.



SPECIJALNI SADRŽAJI:
Svaki mjesec imamo jedan disk koji nas oduševi svojim dodatnim sadržajima. Ovaj mjesec to je Smrtonosno oružje 2. Osim klasičnih interaktivnih izbornika, podataka o produkciji i interaktivnog pristupa scenama, tu je i posebna epizoda (featurette) koja nam osvjetljava kako su napravljene neke od spektakularnih akcijskih i kaskaderskih scena u filmu.

The Avengers

REDATELJ	*Jeremiah Chechnik*
GLAVNE ULOGE	*Uma Thurman, Sean Connery, Ralph Fiennes*
TRAJANJE	*90 min*
TIP DISKA	*SS-SL*
ZVUK	*Dolby Digital 5.1*
SLIKA	*1.85:1*
IZDAVAČ	*Warner Bros/Issa Film I Video*

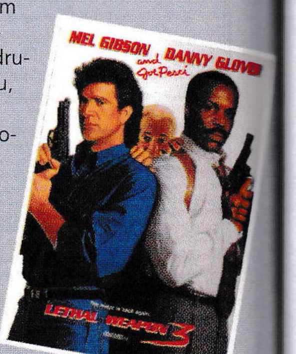
Prema nekoć iznimno popularnoj seriji napravljen je zanimljiv film. Iako je imao velik budžet i velika glumačka imena iza sebe, ne može se pohvaliti kvalitetom. Sadržaj je prilično konfuzan i besmislen - ludi naučnik, dvoje potpuno suprotnih junaka koji se zaljubljuju dok spašavaju svijet). Fotografija je prebogata bojama, a zvuk je moćan. Ovaj film će odlično poslužiti demonstraciji vašeg novog kućnog kina. Također, zanimljivo je gledati najveća imena filmske industrije kako loše glume. Smiješno...

SPECIJALNI SADRŽAJI:
Slabo. Uobičajeni interaktivni izbornici, podaci o produkciji te izravan pristup scenama koje su indeksirane slikama.

Lethal Weapon 3

REDATELJ	*Richard Donner*
GLAVNE ULOGE	*Mel Gibson, Danny Glover, Joe Pesci, Rene Russo*
TRAJANJE	*113 min*
TIP DISKA	*SS-SL*
ZVUK	*Dolby Digital 5.1*
SLIKA	*2.35:1*
IZDAVAČ	*Warner Bros/Issa Film I Video*

Dva smrtonosna u jednom mjesecu..hehe. Treći nastavak daleko je bolji od drugog. Ekipa je još uvijek tu, nova je samo zgodna agentica Unutarnjih poslova Lorna Cole koju glumi bivša manekenka Rene Russo, po karakteru vrlo slična Riggsu (Gibson). Kako i kaže slogan filma, Lethal Weapon 3 je "more of everything" prema prijašnjim nastavcima. Više akcije, više smijeha, sve u svemu - više uživancije!



SPECIJALNI SADRŽAJI:
Klasični interaktivni izbornici, podaci o produkciji te izravan pristup scenama. Izdvajamo i trailere koji su prikazivani u kinima.



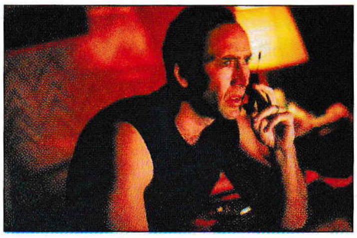
treba daleko ići da bi pronašao ubojicu mlade djevojke. Također, otkriva da je čovjek voljan prijeći tu ne uvijek definiranu granicu dobra i zla kada je gonjen osvetom. Film je napravljen s dosta ukusa - ako se tako nešto može reći za film u kojem je glavni pokretač radnje pornografski film u kojem se ubijaju ljudi (snuff...). Osim ovog misterija, film proučava ponašanje ljudskog bića koje misli da sve ima pod kontrolom. Iznenada mu se otkriva jedan novi odvratan svijet, potpuno drugačiji od onoga u kojem živi i za koji nije ni znao da postoji te kako i koliko se taj pojedinac mijenja kada biva uvučen u svijet potpuno drugačijih vrijednosti.



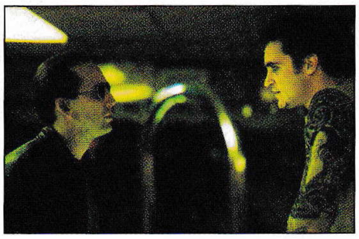
S druge strane, film nam osvjetljava jednu tamnu stranu američkog društva. Milijuni dolara se troše godišnje na ilegalnu pornografiju. Ono što kupac, koliko god bolestan bio, zahtijeva, to mu biva isporučeno dokle god to može platiti!



Glavnu ulogu tumači odlični Nicholas Cage, okićen Oskarom za Leaving Las Vegas. Prošlih je godina snimio dosta blockbuster filmova, od kojih je najzapaženiji Face/Off upravljan genijalnih John Wooom. Mnogi su rekli da je 8mm prvi film koji se približio Face/Offu po kvaliteti. I još nešto: pojavljuje se u hrvatskim kinima mjesec i pol nakon svjetske premijere i dva tjedna nakon europske, što je trend koji pozdravljamo i koji će, nadamo se, i ubuduće filmski distibuteri slijediti!





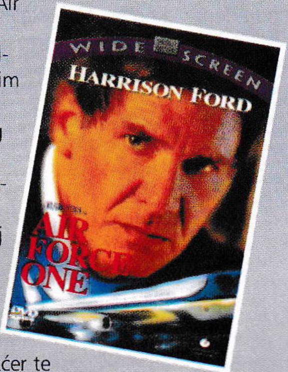




Air Force One

REDATELJ	*Wolfgang Petersen*
GLAVNE ULOGE	*Harrison Ford, Gary Oldman*
TRAJANJE	*120 min*
TIP DISKA	*DS-SL*
ZVUK	*Dolby Digital 5.1*
SLIKA	*2.35:1*
IZDAVAČ	*Buena Vista/Issa Film i Video*

Harisson Ford je u jednoj od svojih najmoćnijih uloga, on je predsjednik SAD-a, najmoćniji čovjek na svijetu. Dogodi se nešto nemoguće. Najsigurniji zrakoplov na svijetu, predsjedničku letjelicu Air Force One oteli su strani teroristi predvođeni nemilosrdnim teroristom Korshunovim kojeg glumi odlični Gary Oldman. Iako predsjednik ima priliku pobjeći u posebnoj kapsuli, ostaje u zrakoplovu riskirajući vlastiti život pokušavajući spasiti ženu i kćer te ostatak posade. U tome mu pomaže iskustvo koje je stekao kao vojnik. Situacija se sve više zakuhava kada teroristi počnu svakih pola sata ubijati po jednog putnika posade dok ne bude ispunjen njihov uvjet, puštanje terorističkog diktatora na slobodu. Non-stop akcija. Osim Harrisona Forda, susrest ćete i Glenn Close u ulozi potpredsjednice koja se bori protiv ostatka vlade koja pokušava opozvati predsjednika proglasivši ga nesposobnim...



Air Force One odličan je film prepun akcije.

SPECIJALNI SADRŽAJI:

UŽAS! Samo interaktivni izbornici i pristup scenama indeksiran po slikama. Jedna dodatna činjenica vezana uz film totalno nas je oborila s nogu. Naime, film je zloglasni flipper, dvostrani disk koji morate okrenuti na sredini filma. Ovo osuđujemo, pogotovo zato jer je isti film u izdanju za Regiju jedan dvoslojni DVD i ne mora ga se okretati usred filma!!!

Batman Returns

REDATELJ	*Tim Burton*
GLAVNE ULOGE	*Michael Keaton, Danny De Vito, Michelle Pfeiffer*
TRAJANJE	*122 min*
TIP DISKA	*SS-SL*
ZVUK	*Dolby Digital 5.1*
SLIKA	*1.85:1*
IZDAVAČ	*Warner Bros/Issa Film I Video*

Izlaskom drugog Batmana, kompletirana je Batman kvadrilogija na DVD-u. Po mojem osobnom mišljenju, drugi je nastavak najbolji. Redatelj je ekstravagantni Tim Burton (BeetleJuice), a glume neke od ondašnjih najvećih glumačkih zvijezda Michael Keaton u ulozi Batmana, Danny De Vito u ulozi zlobnog Pingvina i zanosna Michelle Pfeiffer u ulozi žene-mačke. Batman Returns nam daje mnogo više od ostalih nastavaka. Razvoj lika Brucea Waynea, odličan "drž, nedaj" odnos između šišmiša i žene-mačke pa čak i ponešto crnog humora koji je Burton ubacio u odnos između megalomana Shrecka i Pingvina! Sam zaplet temelji se na planovima dvojice zlobnika. Jedan, Max Shreck, industrijalac je koji megalomanskom centralom koja to nije želi osigurati dominaciju svojeg imperija u sljedećim desetljećima i ne bira metode da to postigne. Drugi je Pingvin, degenerirana osoba koja je djetinjstvo provela s pingvinima u njihovom podzemnom skrovištu u zoološkom vrtu, i sada se s bandom pokušava osvetiti društvu koje ga je odbacilo! Žena-mačka pak provodi u djelo svoju osvetu nad Shreckom zbog stvari koju joj je učinio. Očekujte nekoliko neočekivanih prevrata tijekom filma. Svakako pogledati! Vrhunska kvaliteta slike i zvuka!



SPECIJALNI SADRŽAJI:

Podaci o produkciji, o glumcima i ostalim članovima ekipe. Interaktivni izbornici i izravan pristup scenama indeksiranim pomoću slika.

Trese li se trese

Microsoft Sidewinder Force Feedback volan

Cijela se Sidewinder serija joysticka, joypada i ostalih igraćih pomagala odlikuje iznimnom kvalitetom. Prinova u toj kvalitetnoj i popularnoj seriji je volan, i to s podrškom za Force Feedback ili dočaravanje podrhtavanja i zanošenja pravog volana. Koliko je novi volan dobar i je li mu cijena opravdana, pročitajte ovdje.

Konačno je na naše tržište stigao Force Feedback volan. Riječ je o Microsoftovom modelu, i to prvom FF volanu na svijetu! Microsoft je izazvao pravu senzaciju izbacivši prvi Force Feedback joystick, također iz Sidewinder serije. Pošto je isti nametnuo iznimno visoke standarde, kako užitka igranja, tako i kvalitete samog uređaja (nakon jednogodišnjeg svakodnevnog igranja još uvijek radi besprijekorno!!), od novog smo volana očekivali uistinu mnogo. Nakon što smo se dobro namučili da oveću kutiju donesemo do mjesta testiranja, uslijedilo je istraživanje njenog sadržaja. Unutra je bio volan, stalak s pedalama koji dolazi na pod i strujni ispravljač. Tu je i CD s driverima (u kutiji smo dobili verziju 3.0, koju je putem Interneta moguće nadograditi na 3.2) te dvije originalne Microsoftove igre, Monster Truck Madness i CART Precision Racing. Iako im je već narasla brada (stare su nekoliko mjeseci...), odlično će poslužiti za de monstraciju novog volana. Mučila nas je činjenica da je čitav volan i postolje s pedalama napravljeno od plastike. No, srećom, naše zle slutnje nisu se obistinile - i nakon višednevnog intenzivnog i nimalo nježnog igranja izgledali su kao da su tek izvađeni iz kutije. Ipak je riječ o kvalitetnom proizvodu, pomislih ja...

Volan ima tri kraka i znatno je manji od onog u pravom autu. Konstruktori se izvlače tvrdnjom da su takvi i u trkaćim vozilima tipa Formule 1... S lijeve i desne strane kola volana su gumene drške na koje ćete udobno i čvrsto smjestiti ruke. Nadohvat palcima su tri gumba kojima možete dodijeliti komande po želji. U sredini volana (ondje gdje bi trebala biti truba) je prekidač za Force Feedback. Kada rabite FF, na



Na prvi pogled Microsoftov model čini se mnogo manji

njem će zelenom svjetlošću zasvijetliti natpis FORCE. Dodatna dva gumba, koja najbolje služe promjeni brzina, su iza kola volana, taman nadohvat srednjih prstiju. U šali smo ovo nazivali TIPTRONIC mjenjačem, kao kod vrhunskih trkaćih automobila.

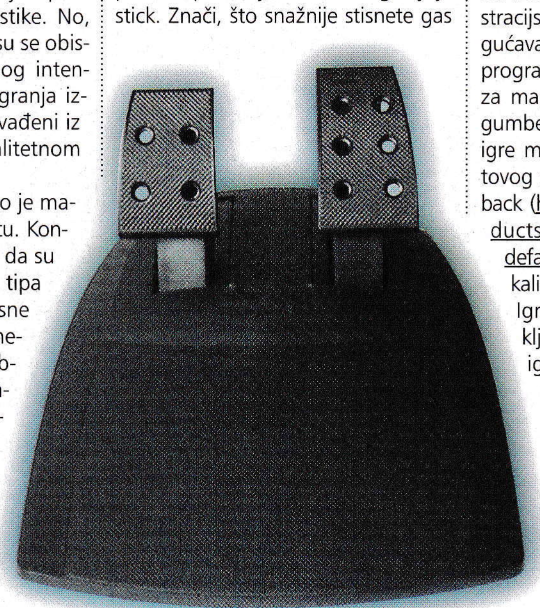
Instalacija i konfiguriranje

Slijedi razmještaj kontrolera po igraćem prostoru. Platforma s pedalama (dvije pedale, gas i kočnica) dolazi ispod stola, a s glavnim je dijelom volana spojena kabelom koji je hrani strujom i služi njihovoj međusobnoj komunikaciji. Pedale obično zamjenjuju Y-os konvencionalnog joysticka pa se i ponašaju kao analogni joystick. Znači, što snažnije stisnete gas ili kočnicu, i intenzitet ubrzavanja ili kočenja bit će jači. Također, ako držite papučicu u konstantnom položaju, negdje na pola ići ćete konstantnom brzinom, što nikako nije moguće izvesti pomoću tipkovnice. Mali prigovor uputili bismo iznimno plitkim gumicama koje osiguravaju da platforma s pedalama stoji na mjestu. Ako vam pod nije savršeno ravan, nemojte se začuditi ako vam se u žaru natjeravanja umjesto strelovitog stiskanja kočnice prije zavoja dogodi munjevito klizanje platforme s pa pučicama. Ipak, kad se malo naviknete, proklizavanja postaju stvar prošlosti. Kod volana postoji dodatni problem, a to je montiranje na položaj tipkovnice prije igranja i demontiranje nakon toga. Microsoft je ovu radnju krajnje pojednostavio. Golemi vijak na dnu lako se i brzo pričvrsti za rub stola, a cijela se konstrukcija dodatno učvrsti polugom. Na ovaj način moguće je brzo montiranje / demontiranje! Instalacija samog kontrolera nije mogla biti lakša. Ubacite instalacijski CD, autorun će ga pokrenuti i nakon nekoliko klikanja na Next sve je gotovo. Instalirani softver sastoji se od drivera, demonstracijskog programa koji vam omogućava brzi pregled mogućnosti i programa Profile Activator koji služi za mapiranje tipaka s tipkovnice na gumbe joysticka. Profile za određene igre moguće je skinuti i s Microsoftovog službenog sitea za force feedback (http://www.microsoft.com/products/hardware/sidewinder/force/-default.htm). Odličan dio drivera je kalibrator snage Force Feedbacka. Igre automatski prepoznaju priključen kontroler i nije li riječ o igri novijeg datuma, automatski ste počašćeni force feedback akcijom. Osim MT Madnessa i CART-a, volan smo testirali na Need For Speedu 3, Touring Car Championshipu 2 i Carmageddonu 2. U svim igrama stupanj zabave podignut je nekoliko stuba više uporabom volana s FF-om, a pogotovo NFS 3. Volan vam se trese u ritmu rada, a što brže idete, pruža veći otpor. Ako se zaletite u nešto, poludi, a ako prelazite preko neravne površine, podrhtava. Ovaj volan donijet će vam mnogo zadovoljstva, pogotovo ako ste ljubitelj autosimulacija (kao autor teksta), pa ipak, nekoliko nedostataka dijeli ga od savršenstva.



Više su nam se svidjele zaobljene Microsoftove linije, i manje zauzeće mjesta

Prvi i najveći je prilično velika cijena koja uvelike premašuje prosječan džeparac. Ostali su kozmetičke sitnice i više neki naši sitni hirovi kao, primjerice, USB spajanje, malo više željeza i nešto čvršći stalak za pedale...



Microsoftova platforma s pedalama mrvicu je veća ali i dosta lakša

PROIZVOĐAČ	Microsoft
USTUPIO	Algoritam (tel. 480 3333)
CIJENA	2056 kn (PDV uključen)
ZA	Trkaće igre diže stubu više. Nevjerojatna realnost. Odlični driveri. Bundle.
PROTIV	100% plastika (navodno, jako otporna...), cijena.
DOJAM	Odlična, iako malo preskupa igračka. Jedva smo odoljeli da je ne zadržimo...

... i dalje se trese...

Thrustmaster Formula Force GT

Nakon testiranja Microsoftovog FF volana ponuđen nam je na testiranje i Thrustmasterov model sličnih performansi. Riječ je o trenutačnom top modelu kompanije, a zaljubljenici u Thrustmasterove joysticke zamijetit će sličnost s T2 volanom. Uvođenje Force Feedbacka pravi je pogodak proizvođača joysticka, i ubrzo neće nikakve šanse imati ozbiljniji modeli pomagala za igranje bez podrške za ovu odličnu inovaciju!

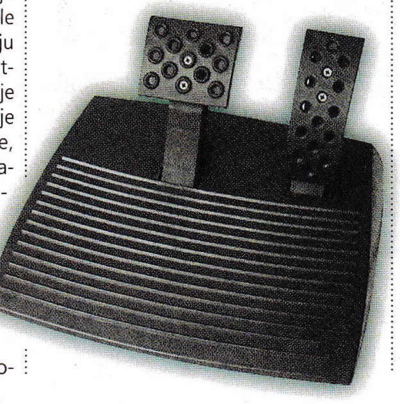
Već pri prvom susretu s Thrustmasterovim volanom zamjećujemo da je nešto teži od Microsoftovog modela. Nakon raskopavanja kutije slijedi instaliranje komponenti cijelog vozačkog sustava. Volan se za stol učvršćuje pomoću dviju hvataljki na krajnjim dijelovima volana, što osigurava stabilnost cijeloj konzoli. Joystick se brzo montira i demontira, a jedini problem kod fiksiranja može predstavljati šuma žica sa stražnje strane, od kojih svaka mora prolaziti svojim uskim prolazom, inače ništa od savršenog umrtvljenja. Platforma s pedalama nešto je manja nego kod Sidewindera, ali ima debele gumene podloške koji je osiguravaju od proklizavanja. Također, baza platforme s pedalama je metalna, što je dodatno umrtvljuje. Inače, kontroler je napravljen od kombinacije gume, metala i plastike koja i ovdje prevladava. Sam volan je trokrak i obložen gumom, što ga osigurava od proklizavanja i u momentima najjačeg "povrata sile" u najuzbudljivijim trenucima igranja. Na volanu su četiri gumba (ono crveno...) i dva okidača slična Tiptronic mjenjaču Microsoftovog modela. Zgodan dodatak je ručica mjenjača s desne strane koja vam u trkaćim igrama daje osjećaj da zaista vozite auto s poluautomatskim mjenjačem. Nažalost, ona ne prenosi vibracije tako dobro kao volan. Pedale i volan prilično su tvrđi nego kod Sidewinder modela. Da je riječ o proizvodu s kojim ćemo se sve više družiti u budućnosti, daje naslutiti način spajanja ovog joysticka na računalo. Korisnik, naime, može birati želi li ga spojiti preko serijskog porta ili USB-a (Universal Serial Busa), što omogućava iznimno lako spajanje dvaju ili više (ako igra podržava) joysticka, volana ili gamepada na jedno računalo! Nemojte zaboraviti da je vaše računalo "po defaultu" opremljeno za manipuliranje samo jednim kontrolerom! Ovo je veliki korak za svijet igara, posebice što se tiče igranja igara s više igrača na jednom računalu, npr. Fife i sličnih.



Mjenjač je smješten na kromiranoj metalnoj šipci - sve je od željeza, što se vidi na oba volana



Thrustmaster se može spojiti na USB i serijski port



U praksi

Naravno, odlučili smo spojiti joystick na računalo preko USB-a. Predlažemo vam da dobro pratite upute pri instalaciji jer je lako zaglaviti, a onda ćete izgubiti živce. Programska podrška je solidna, a tu je i zgodan programčić za simulaciju nekih glavnih efekata (rupe, led, nagli zavoj). Također, moguće je podesiti intenzitet Force Feedback efekta. Joystick smo iskušali ekstenzivnim igranjem Need For Speed trojke (što nam je jako teško palo...). Efekti su gotovo identični kao kod Sidewindera. Teško je izdvojiti ijedan kao bolji. Odlično je odsimuliran rad motora, zanošenje u zavojima, rupe na cesti... Thrustmaster je nešto jači i pruža više otpora te je potrebno uložiti više snage u igri. Glavna razlika između volana je u načinu prijenosa snage. Microsoftov model ima izravan prijenos putem zupčanika, dok se Thrustmaster odlučio za prijenos snage putem remena. Volan rabi I-Force tehnologiju za dvosmjernu komunikaciju na relaciji joystick - igra. Riječ je o standardu koji konkurira Microsoftovom što ga razvija kompanija IMMERSION. Ipak, tijekom testiranja na različitim igrama nismo naišli ni na kakve nekompatibilnosti s igrama ni kod Sidewinderovog ni kod Thrustmasterovog modela.

Pedala kočnice (lijeva) je uistinu ovolika kod američkih automobila jer su kod njih vrlo rijetka vozila s ručnim mjenjačem za koji je potrebna dodatna pedala - kvačilo.

PROIZVOĐAČ	Thrustmaster
USTUPIO	Continental Megastore (tel. 4829-551)
CIJENA	2299 kn
ZA	Odlična kvaliteta izrade, mjenjač, USB i serijski priključak.
PROTIV	Cijena.
DOJAM	Odličan volan, u samom vrhu trenutačne ponude. Još da je jeftiniji...

KOJI JE BOLJI?



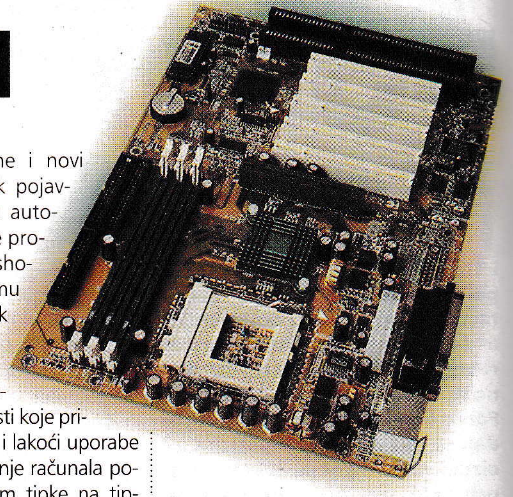




Ponukani ovim opisom odlučili ste se kupiti volan, ali ne znate koji biste. Ne možemo izdvojiti jedan od njih i reći, ovaj je najbolji, jer su oba proizvoda iznimno kvalitetna, a razlikuju se samo po nijansama, koje ćemo ovdje spomenuti. Što se cijene tiče, oba volana su nevjerojatno skupa, no Microsoftov model je 250 kn jeftiniji. Vanjski izgled obaju modela je impresivan, ali masivnija pojava i kromirani držak mjenjača daju prednost Thrustmasteru. Pedale su nešto ugodnije za stiskati kod Sidewindera, no čvrsta metalna baza i veći gumeni držači daju malu prednost Thrustmasteru. Po načinu spajanja na računalo, definitivni pobjednik je Thrustmaster jer nudi dva načina spajanja, od kojih nijedan nije konvencionalan, što vam uvelike olakšava spajanje dodatnog igraćeg pomagala pokraj FF Thrustmastera na računalo. Po snazi je jači Thrustmaster, ali nam je Sidewinder finije i diskretnije prenosio efekte iz NFS-a. Oba volana imaju bundle, Sidewinder ima Monster Truck Madness i CART Precision Racing, dok Thrustmaster dolazi s Formula 1 trkaćom igrom Johhny Herbert's Grand Prix World Championship. Kvaliteta upravljačkih programa je na strani Microsofta, i to radi bezbolne idiot-proof instalacije i odličnog Profile Activatora. Rezultat je neriješen...

Za buduće Celerone

ABIT ZM6 Socket 370 matična ploča



Tvrtka Abit je jedan od najpoznatijih proizvođača matičnih ploča na svijetu kojima mnogi im daju prednost pred Asusovim matičnim pločama, neprikosnovenim vladarima na našim prostorima. Za Slot 1 procesore gotovo je legendarna Abitova BH6, a za Socket 370 legenda se stvara novim Abitovim hitom, pločom ZM6.

Abit ZM6 matična ploča je temeljena na Intelovom novom 440ZX chipsetu posebno dizajniranom za PPGA (socket 370) Celerone. Namjena ploča ove klase je premostiti rupu između originalnih Celerona koji rade na brzini sabirnice od 66 MHz i novih koji će raditi na 100 MHz FSB-u. ZX chipset gotovo je identičan jačem BX-u, osim što su maknute neke sitnice koje prosječni korisnik neće ni zapaziti, a neke čak ne može ni iskoristiti ako ima Celeron, a ne Pentium 2 ili 3. Glavna prednost ZX ploča je manja cijena od BX-ica. Imajte na umu da će od Celerona A na 466 MHz i više izlaziti samo PPGA varijante pa ćete za njih morati imati ZX ploču! Glavna prednost Abitove ploče nad ostalima je Soft Menu u BIOS-u koji neizmjerno olakšava postavljanje parametara procesora (nema više prtljanje po jumperima) i, što je još važnije, omogućava superlako overclockiranje! Iako Celeroni načelno rade na 66 MHz, a radit će i na 100 MHz, ploča podržava ove frekvencije sabirnice: 66/75/83-/100/105/110/112/115/120/124/133 MHz koje možete množiti bilo kojim brojem od 2 do 8.5 u skokovima po 0,5. Znači, osigurani ste sve do Celerona na 1,35 GHz. Također, po želji je moguće regulirati i napon procesora između 1,30 i 2,30 V. Kako su prošlih 6 mjeseci "Best Buy" bili slot 1 Celeroni od 300 do 366 MHz, tako će, pretpostavljamo, barem sljedećih pola godine vladati PPGA Celeroni frekvencija od 400 MHz pa naviše. Ploča je napravljena po ATX specifikacijama. Ima tri utora za memoriju, jedan AGP utor i dva ISA utora, te čak 5 PCI utora! Podržani su Ultra DMA 33 diskovi, no, nažalost, ne i novi UDMA 66 koji se tek pojavljuju na tržištu. Ploča automatski detektira koji je procesor utaknut u nju i shodno tome određuje mu postavke koje korisnik poslije može promijeniti po želji (overclockati). Izdvojili bismo neke napredne mogućnosti koje pridonose uštedi energije i lakoći uporabe ploče. Moguće je paljenje računala pomakom miša ili stiskom tipke na tipkovnici, ali i telefonski. Uz ploču dobivate i program koji pazi na određene parametre i upozorava vas ako neki od njih izađe izvan zadanih granica te poduzima akcije. Najveća korist ovog programa je mogućnost da pazite da se overclockani procesor ne pregrije! Abit ZM6 odlična je ploča koju ćete (i njoj slične) sve češće sretati u igraćim "Best Buy" konfiguracijama. Njihov udio će rasti paralelno s udjelom PPGA Celerona čija je proizvodnja znatno jeftinija od istih u Slot 1 verziji. ◀

PROIZVOĐAČ	Abit
USTUPIO	Abit
CIJENA	?
ZA	CPU Soft Menu omogućava ultralagano namještanje parametara CPU-a i sabirnice (čitaj: overclockanje) bez potrebe za gašenjem računala i igranja s jumperima
PROTIV	Trudili smo se, ali ništa...
DOJAM	Odlična ploča. Odlične mogućnosti, a posebno bi pohvalili Soft Menu!

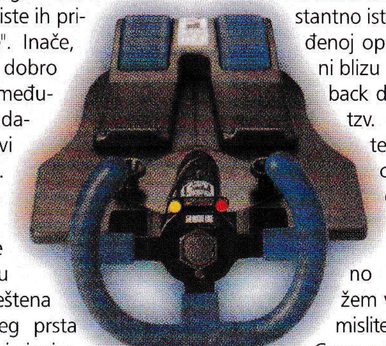
Još jedan volan

Digital Edge F1 Sim Compact

PROIZVOĐAČ	Digital Edge
USTUPIO	Algoritam (tel.4803333)
CIJENA	999 kn
ZA	Čvrstoća, kvalitetno izrađen
PROTIV	Nema FF, spajanje samo preko Game porta
DOJAM	Zanimljiv volan s kojim smo se jako zabavili dok smo ga testirali. Svoju zadaću obavlja korektno, a da smo ga testirali prije FF volana, dojam bi bio još bolji!

Eto, pored dva Force Feedback modela, ovaj smo se mjesec dokopali još jednog volana napravljenog po uzoru na Formule 1. Volan je dizajnerski zanimljivo riješen i vjerujem da će mnogima predstavljati zgodnu alternativu ako im Force Feedback modeli iz bilo kojeg razloga ne odgovaraju.

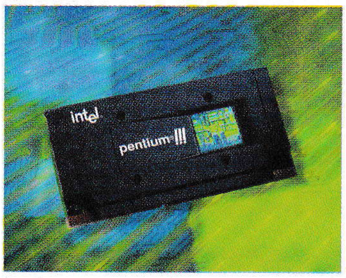
Volan dobivate u dijelovima i trebat će vam dobrih pola sata da ga sastavite unatoč tome što će biti priložene i upute kako to učiniti. Sastoji od platforme na kojoj su pedale i volana s postoljem. Volan se na zanimljiv način učvršćuje na stol. Naime, dio temeljne platforme volana morate staviti pod monitor, a kada želite maknuti volan, morate odviti dva vijka. Iako je ovo malo nepraktičnije rješenje nego kod drugih volana, neće znatno utjecati na našu konačnu ocjenu. Pedale su prilično čvrste, stoga treba dosta snage da biste ih pritisnuli "do daske". Inače, smještene su na dobro učvršćenoj bazi i međusobno dovoljno udaljene te je pravi užitak nagaziti ih. Na samom volanu nalaze se dva gumba, a brzine mijenjate pomoću dva dodatna smještena nadohvat srednjeg prsta (Tiptronic). Volan je iznimno čvrste građe, mnogi su dijelovi metalni. Direct drive tehnologija volana osigurava vrlo precizno skretanje. Iako joystick nije Force Feedback, pruža stanovit otpor koji je konstantno isti zahvaljujući ugrađenoj opruzi. Zgodno, iako ni blizu pravog Force Feedback doživljaja. Riječ je o tzv. Resistive Steering tehnologiji. Ako Force Feedback nije ono što želite ili su vam joystici s dotičnim jednostavno preskupi, predlažem vam da dobro razmislite o kupnji F1 Sim Compacta. Iskušali smo ga na nekim nama omiljenim utrkama, Need For Speedom 3, Touring Carsima 2 te na novoj Sports Cars GT. Ovim je volanom postignut nevjerojatan skok u realnosti, daleko veći nego igranjem preko tipkovnice. Čak ćete se izmoriti navigavajući i ispravljajući automobil koji je izgubio kontrolu. Odlično! Samo vam treba dobra kondicija i snaga, barem u početku, želite li zakrenuti do kraja Digital Edgeov volan. Joystick na računalo spajate preko klasičnog Game Porta. Sitnica koja nam je upala u oči su četiri LED lampice koje je moguće isprogramirati tako da vam govore podatke o količini benzina i ostalim sitnicama... ◀



Pentium 3 nastupa...

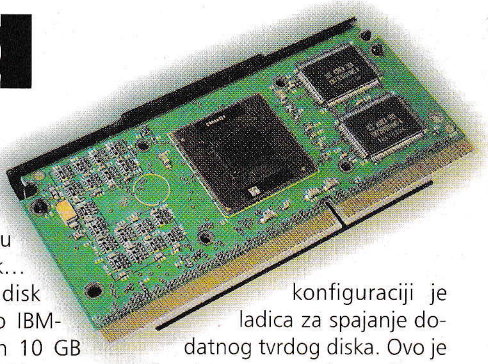
Macom Professional radna stanica

U gornjem segmentu tržišta polako su se ustalila Pentiumi 3. Gotovo svaka tvrtka koja se bavi prodajom računala u svojoj ponudi ima jednu vrhunsku konfiguraciju temeljenu na ovom procesoru nove generacije. Iz tvrtke Info Gama dobili smo na testiranje stroj složen kao da su znali što smatramo trenutačno najkvalitetnijom kombinacijom komponenti.

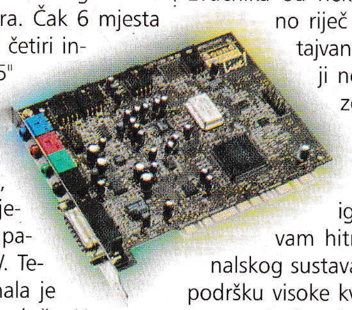


Kada smo se dogovarali za testiranje, rečeno nam je da ćemo dobiti beskompromisno složeno računalu i da se na ničemu nije štedjelo. Pa, da vam opišemo konačno tu računalnu zvijer zapakiranu u Macomovo ATX Big Tower kućište. Iako je riječ o jednom od najmanjih Big Towera koje smo vidjeli, ima više mjesta od našeg trenutačno u testnom računalu "referentnog" Macase-ovog Big Towera. Čak 6 mjesta za 5.25" jedinice i četiri interna mjesta za 3.5" jedinice zadovoljit će i najtvrdokornije hardveraše. Kućište ima, nažalost, samo jedan ventilator. Napajanje je od 250 W. Temelj svakog računala je kvalitetna matična ploča. U ovom slučaju uzeta je Abitova hvaljena i nagrađivana BX ploča BH6, poznata po svojoj lakoj i opširnoj konfigurabilnosti bez potrebe za čeprkanjem po jumperima. Sve se elegantno namješta iz BIOS-a. U ploču je utaknuto 128 MB memorije, što smatramo trenutačno optimalnom količinom, kako za iscrpni multitasking u Windowsima, tako i za one najzahtjevnije igre. Procesor je najslabiji, a opet nevjerojatno jak Pentium 3 na 450 MHz. Za potrebe prikazivanja ubrzane, prekrasne 3D grafike u najvišim rezolucijama pobrinut će se vrh ponude kanadskog proizvođača, ATI Rage Fury sa 32 MB memorije i izlazom za TV, koji vam omogućava igranje omiljenih igara na velikom televizijskom ekranu. Kristalno čist višekanalski surround zvuk osigurat će vam Soundblasterova Live! kartica u svojoj Value inačici. Inače, uz računalo smo dobili i dva zvučnika od nekoliko stotina vata no riječ je o standardnim tajvanskim bukačima koji nemaju nikakve veze ni s deklariranom snagom ni s kvalitetnim zvukom. Iako će poslužiti za igranje, predlažemo vam hitnu nabavku 4-kanalskog sustava za koji Live! ima podršku visoke kvalitete. Jer ako je sve ostalo bez kompromisa, zašto bi zvuk morao trpjeti (ovo sam morao napisati tek toliko da bih prkosio kolegama iz redakcije koji mi ne vjeruju da promjena kablova u hi-fi sustavu ima velik utjecaj na zvuk... hehe). Ugrađeni čvrsti disk pravi je dragulj. Riječ je o IBM-ovom Titanu s mamutskih 10 GB prostora koji se vrti na 7200 rpm, što je tridesetak posto brže od ostalih diskova te izravno utječe na performanse diska koje su proporcionalno bolje.

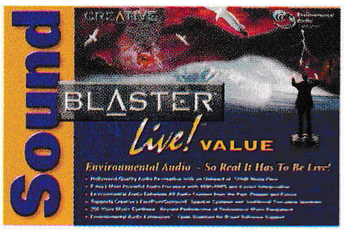


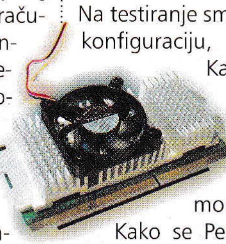






Mnogi vlasnici ovih diskova su zabrinuti njegovim priličnim zagrijavanjem. Ipak, čini se da je riječ o normalnoj pojavi koja proizlazi iz velike brzine vrtnje, te ne trebate oko toga razbijati glavu. Osim standardnog i već zastarjelog 3.5" floppyja, u računalo je ugrađen i interni ZIP drive, s kojega se po potrebi može startati sustav! Za čitanje CD-a zadužen je odličan Toshibin CD-čitač maksimalne 40x brzine čitanja. Jedan Toshibin CD Rom rabimo već dvije godine i možemo reći da je riječ o visokokvalitetnim uređajima koji čitaju sve CD-e (čak i oštećene), brzo grebu audio, i ne stvaraju probleme pri radu. Dodatak koji nam se svidio na konfiguraciji je ladica za spajanje dodatnog tvrdog diska. Ovo je odlična stvar - omogućava prijenos goleme količine podataka uz iznimno malo muke. Ladica se osigurava priloženim ključem. Za komunikaciju s ostatkom svijeta zadužen je vrhunski US Roboticsov 56K Message modem. Riječ je o naprednom V.90 FAX modemu sa sekretaricom koja, što je zanimljivo, radi i dok je računalo ugašeno (za preslušavanje poruka potrebno ga je, naravno, upaliti). S ovim ćete modemom dobiti i slušalice. Na HPT smo se ovim modemom spajali brzinama od 49.333 do 50.666 bps. Uz konfiguraciju smo dobili i ergo tipkovnicu koja vam čuva zglobove. Na testiranje smo dobili kompletnu konfiguraciju, no bez monitora. Kako su nam rekli, takva i slične konfiguracije obično se prodaju sa 19" ili 17" Macomovim monitorima.





Kako se Pentium 3 ponaša u stvarnom svijetu? Igre i programi jednostavno lete. A čekajte tek dok se počnu u punoj mjeri iskorištavati nove instrukcije koje procesor podržava. Zasada smo ih iskušali u 3D Mark MAX-u i PowerDVD-u, gdje je poboljšanje bilo od 10 do 100%. Vrhunska konfiguracija, san svakog korisnika u konstantnom lovu na računalo vrhunskih performansi (ovaj tjedan, hehe).

PROIZVOĐAČ	različiti
USTUPIO	Info Gama (tel. 3098-302)
CIJENA	Nazvati!
ZA	Odlične performanse, vrhunske komponente.
PROTIV	Još uvijek malo preskupo (Zamoljeni smo da ne objavimo cijenu radi konstantnih fluktuacija u cijenama na računalnom tržištu. Zainteresiranima predlažemo neka nazovu Gamu.)
DOJAM	Kakvo može biti računalo složeno od najboljih komponenti na tržištu nego vrhunsko? 5+ za Gamu i njihovu Pentium 3 konfiguraciju.

REZULTATI TESTIRANJA — 3D Mark 99 MAX

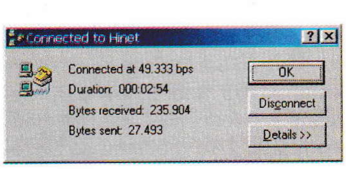
	640×480 (16 bpp)	640×480 (32 bpp)
INFO GAMA **Pentium 3 450 MHz / 128 MB RAM / ATI Rage Fury**	4360 3D Marka	4184 3D Marka
AUTRONIC **Pentium 3 450 MHz / 64 MB RAM / Matrox G200**	3642 3D Marka	2988 3D Marka

***Napomena:**
Rezultati postignuti s programom 3D Mark 99 MAX nisu kompatibilni niti usporedivi s onima postignutim programom 3D Mark!!

Pregršt novih modema

V.90 konačno proradio!

Siguran sam da su se mnogi od vas nemalo iznenadili kada su se oko 22. 4. pokušali spojiti na HPT-ove modemske ulaze, i to one na brojevima 077/700000 (PILOT) i 077/100000. Na njima su konačno proradili V.90 modemi, što znači da su riješeni problemi koje su mnogi čitatelji imali pri pokušaju spajanja! Na testiranje smo uzeli četiri V.90 interna modema. Dva su relativno nepoznata, a dva su od renomiranih tvrtki. Kako se nose s V.90 vezom?



JATON MODULATOR V.90

Pozorniji čitatelji će se prisjetiti da smo ovaj model modema svojedobno već opisivali, no kako je još uvijek aktualan na tržištu, odlučili smo ga još jednom ukratko predstaviti. Modulator je klasični interni modem koji se na računalo spaja putem ISA porta. Modem je temeljen na Rockwellovom chipsetu pa iako je relativno jeftin, posjeduje mnoge napredne funkcije. Na stražnjoj strani modema (ona koja je okrenute stražnjoj strani računala) je ulaz za telefonsku liniju, dodatni utikač na koji možete spojiti klasični telefonski uređaj te dva audio mini-jack ulaza za mikrofon i slušalice koji će vam biti potrebni želite li rabiti napredne voice mogućnosti modema. Modem može služiti i kao telefonska sekretarica (tzv. voice mail). Na HPT smo se ovim modemom spajali brzinama od 41333 do 50677 bps.



JATON COMMUNICATOR V.90

I ovaj modem dolazi iz relativno nepoznate tvrtke Jaton. Uređaj maštovitog imena Communicator, začudo, nije izgrađen oko Rockwellovog nego oko Cirrus Logicovog chipseta. Podržani su X2 i V.90 standardi. Modem posjeduje nadogradivi BIOS, tako da nećete trebati kupovati novi modem pojavi li se neki novi standard. Ovaj modem, kao i brat mu Modulator, posjeduje napredne voice mogućnosti pa je na nj moguće spojiti mikrofon i slušalice. Modernizacijom telefonskih centrala diljem Hrvatske postale su aktualne neke napredne mogućnosti digitalne telefonije koje, ako vam već nisu podržane od strane telefonskog uređaja, možete rabiti preko modema.

Možda najzanimljivija od ovih funkcija je Caller Id - funkciji koja vam prikazuje broj s kojeg vam je upućen poziv i prije nego što dignete slušalicu. Ako ste tom broju u lokalnom telefonskom imeniku dodijelili neko ime, ispisuje vam ime pozivača. Postoje programi kod kojih za svaki broj svira različita melodija, ili čak iskoči sličica onoga tko vas zove. Modem je moguće rabiti kao telefon sa

Stiže pržilica

Mitsumi CD pisač CR 4802 TE

PROIZVOĐAČ	Mitsumi
USTUPIO	PCX (tel. 3097 402)
CIJENA	Nazvati!
ZA	Cijena, WinOn CD.
PROTIV	Ipak lakše "puca" nego SCSI verzija
DOJAM	Odličan izbor za sve one koji se mogu suzdržati od čeprkanja po računalu tijekom snimanja CD-a. Dvadesetak minuta i nije tako dugo vrijeme...

Spomene li tko ime Mitsumi, zatitra nam srce. Sa sjetom se sjećamo jeftinih i nekvalitetnih CD čitača još iz doba kad je Quad (4x) brzinski CD-čitač predstavljao ono što danas predstavlja 40X. Glavni im je adut bila cijena, a glavna karakteristika loše čitanje medija snimljenih na pržilicama. S dolaskom novih, boljih, tvrtki, značaj Mitsumia je opao. U posljednje je vrijeme Mitsumi na našem tržištu ponudio kvalitetne i jeftine CD-R i CD-RW pisače. Pitate se kakva je razlika između SCSI i IDE CD snimača, zašto kupiti jedan, a zašto drugi, te zavrjeđuje li ovaj Mitsumi titulu Best Buya u klasi?

Testirani model nosi oznaku CR 4802 TE. Riječ je o CD snimaču koji može pisati i po CD-RW medijima (prebrisivi CD, prilično skup po komadu - oko 100 kn). Pisanje po klasičnim CD-ima vrši 4x brzinom (600 kb/s) te mu za snimanje jednog napunjenog CD-a (74.00 min) treba oko 19 minuta. Prebrisive diskove pak zapisuje maksimalno 2x brzinom. Uređaj dolazi zapakiran u originalnu kutiju, za razliku od nekih drugih na tržištu koje dobivate u antistatičnoj vrećici s jednim kopiranim listom uputa. U kutiji nalazimo odlično umrtvljen CD pisač, upute na svim jezicima, osim hrvatskog, te CD sa programom za snimanje. Ovdje se nije štedjelo, riječ je o vrhunskom Cequadratovom WinOnCD 3.6 programu. Osim ovog, tu su i različiti korisni programčići koji će vam uljepšati snimanje CD-a (za printanje omota i sl.). Moguće je instalirati i HELP za uređaj, a tu je i potpuno nam nekoristan CD za pristup Internetu preko u inozemstvu sve popularnijeg



America Onlinea. Priložen je IDE podatkovni kabel te kabel za CD-Audio. Dobit ćete i pakiranje vijaka za učvršćivanje uređaja u kućište te jedan CD-R i jedan CD-RW medij da biste mogli odmah iskušati novi uređaj! Snimanje smo vršili pomoću priloženog programa. Rekorder nije radio probleme dok ga nismo počeli previše terorizirati. Vjerujem da se sjećate kakve smo perverzije vršili nad Plextorovim modelom. Surfanje po Internetu, istodobno otvaranje dvaju programa i download datoteka bilo je previše za ovaj CD-R. CD koji smo snimali sastojao se od više manjih datoteka (Hack CD) pa smo ga snimali izravno s čvrstog diska bez prethodnog stvaranja image datoteke. Ovdje je IDE sučelje pokazalo svoju slabiju stranu - nešto manju propusnost i veće zauzeće procesorskih resursa IDE-a nad SCSI-jem uvjetuje manju toleranciju IDE CD snimača na izvanjske utjecaje pri snimanju CD-a. Jednostavnijim rječnikom, sve će biti u redu, CD snimač će snimati besprijekorno ne počnete li raditi nešto na računalu tijekom snimanja. Važna činjenica zbog koje će se neki odlučiti na IDE snimač je i cijena. Manja cijena uvjetovana je vrstom tehnologije i izostankom potrebe za kupnjom dodatnog SCSI kontrolera (oko 300 kn). Odličan pisač za one koji mogu računalo ostaviti na miru dok snimaju CD.

***Napomena:** *Testiranje CD snimača vršimo na P2 266 sa 128 MB memorije, s urednim Registryjem i defragmentiranim diskom. Sve ove činjenice utječu na uspješnost snimanja CD-a!*

speakerphonom ili kao telefonsku sekretaricu zahvaljujući priloženom voice mail programu. Zanimljiva tehnologija ugrađena u modem omogućuje vam simultano pričanje i razmjenu podataka (voice viev TM). Uz oba Jaton modema dobivate zgodan softver koji vam omogućava primanje i slanje FAX poruka, primanje glasovnih poruka, snimanje FAX-ova kao slika, te stvaranje vlastitog voice mail sustava s više "sandučića" za pojedinog korisnika. Također, program obavlja i Caller ID funkciju. Ovim modemom spajali smo se na HPT brzinama od 45333 do 49333 bps.



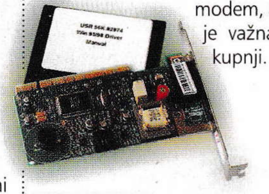
Diamond Supra Express 56 Internal



Ovo je jedan od slabijih modema iz Diamondove ergele. Riječ je o internom modelu koji se na računalo spaja preko ISA sučelja, speaker phone mogućnosti, što je razlog nestanka izlaza/ulaza za slušalice i mikrofon. Modem je temeljen na Rockwell chipsetu, uz podršku za K56flex i V.90. Postavlja se pitanje, koliko je isplativo kupiti brand name modem? U pravilu, uza nj dobivate kvalitetnije drivere i bolju tehničku podršku. Od klasičnih se gotovo uvijek razlikuju nekom mogućnošću više. Tako je i s ovim Diamondovim modemom koji se hvali Shotgun tehnologijom koja bi trebala zanimati svakoga tko ima dvije telefonske linije. Naime, riječ je o podršci za upareni rad dvaju modema. Moguće je upariti dva modema različitog proizvođača dokle god je jedan od njih Diamondov s podrškom za Shotgun tehnologiju. Uporabom ove tehnologije teoretski je moguće postići brzinu spajanja s Internetom od 115200 bps. No, za naše prilike bi i kakvih 96000 bps bilo odlično. Jedini problem pretpostavlja ograničenje koje nameće HPT - ne omogućava dvostruko logiranje preko jednog korisničkog imena (radi sprečavanja zloporabe korisničkih imena).

US ROBOTICS V.90 Winmodem

Moramo priznati da smo imali predrasuda prema ovom modemu. Čuli smo dosta glasina o prethodnim inačicama koje se nikako nisu mogle instalirati ni raditi u Windowsima 98i, dok su u Win 95 radile besprijekorno! Iznenadili smo se kada je stvar od prve perfektno proradila. Modem se odmah spojio na 077/100000 brzinom od 42,666 bps, a u budućim pokušajima spajao se max do 50,666 bps. Po čemu se Win Modem razlikuje od klasičnog modema? Winmodem nema na sebi hardver za realtime kompresiju i dekompresiju podataka, nego je taj zadatak prepušten procesoru. Nema ni BIOS, sve je riješeno na razini softvera. Ovo je dobro jer ne morate flashati bios izađe li eventualno novi standard, nego ćete samo instalirati novi softver. Modem se spaja preko PCI sučelja. Zauzeće procesorskog vremena je bilo mizerno čak i za vrijeme intenzivnog downloada više datoteka. Doduše, modem smo testirali na P3 od 450 MHz. Zgodna stvarčica ako želite imati US Roboticsov modem, a novac vam je važna stavka pri kupnji.



PROIZVOĐAČ	Jaton, Diamond, US Robotics
USTUPIO	Autronic (tel. (tel. 6153-500)
CIJENA	Nazvati!

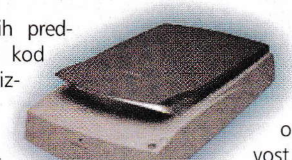
Skeneri dogurali do 36-bitne boje...

Microtek PHANTOM 336 CX i Scanmaker X6

U posljednje vrijeme skenerima nevjerojatno padaju cijene paralelno s rastom kvalitete. Na testiranje smo dobili nove skenere renomirane tvrtke Microtek (jedan od njihovih skenera više klase ugodno se smjestio u redakciji). Glavna novost je više bita po pikselu pri skeniranju i veća, kako optička, tako i virtualna rezolucija skeniranja...

Posljednjih mjeseci tržište je preplavljeno jeftinim skenerima. Riječ je o uređajima koji služe za skeniranje slika za web stranice i digitalno izdavaštvo manjeg obujma. Mnogi od njih prilično labavo shvaćaju pojam "vjerno prenesena slika" iz stvarnog u digitalni svijet. Neki su toliko spori da vam se zavrti u glavi dok čekate. Postoje modeli čija je cijena petstotinjak kuna, ali su zato troprolazni i skeniranje jedne stranice traje po nekoliko minuta. Moramo priznati da ova posljednja serija Microtekovih skenera donosi dosad neviđenu kvalitetu u cjenovni razred kućne uporabe i SOHO-a. Mnogi se pri kupnji ovog uređaja drže onog pravila: što veće brojke, to bolje. U načelu je to tako, no valja paziti i na način spajanja skenera na računalo i na softver koji dobivate s uređajem. Microtekovi skeneri mogu se pohvaliti paletom boja od 36 bita. To znači da se za svaki djelić skenirane slike bira boja iz palete od 70 bilijuna boja! Najjači u seriji, koji smo dobili na testiranje, je Microtek Scanmaker X6. On ima "pravih" 36 bita po pikselu. Hardverski, skener podržava rezolucije do 600x1200 DPI, dok se softverski to može popeti na 9600 dpi. Čim ga stavite na stol, u oči upada novi poklopac kojim je lako pokriti i deblje predloške. Hvalimo odlične rezultate koji se postižu skeniranjem refleksivnih predložaka! Jedna sitnica kod ovog uređaja nam je izmamila osmjeh na lice: naime, na kutiji je velikim upadljivim slovima napisano "Internet Image Input Device". Da ne biste slučajno kupili toster sa željom da po moću njega pošaljete najnovije sličice rođacima preko Velike bare... No, od viška glava ne boli.





Pravi biser bio je drugi skener. Mislili smo, jeftiniji, slabiji model, manje zabave u testiranju. Kako li smo samo pogriješili! Phantom 336CX valjda je najmanji stolni skener na svijetu!!! Tek je malo veći od A4 stranice koju može cijelu poskenirati. Na stolu izgleda nevjerojatno privlačno, neki bi čak rekli - seksi. Pravo iznenađenje doživjeli smo kod spajanja na računalo; naime, ovaj skener rabi USB port!! Iako su USB po iskoristivosti višemanje isti kao SCSI/PARALELNA braća, uvijek nas vesele novi USB uređaji koji populariziraju ovo odlično novo sučelje! Skener postiže kvalitetu od 36 bita po pikselu rabeći Microtekovu patentiranu Dual Optimization tehnologiju. Skenerčić je visok samo 4,25 cm. Veličina i lakoća instalacije omogućuju laku prenosivost ovog skenera. Čak stane u običnu radnu torbu. No, prava kvaliteta došla je do izražaja kada smo išli malo skenirati. Odskenirani uzorak vrhunske je kvalitete, a i brzina skeniranja je dosta velika. U ovaj najmanji skener smo se jednostavno zaljubili i nismo ga više htjeli vratiti, tako da sada stoji bok uz bok sa svojim starijim Microtekovim bratom (koji je otprilike tridesetak puta veći). U potpunosti zaslužuje Best Buy status!

PROIZVOĐAČ	Microtek
USTUPIO	Autronic
CIJENA	Nazvati!
ZA	36 bita, 1 prolaz, vjernost
PROTIV	-
DOJAM	Odlični skeneri, koji možda nisu najjeftiniji na tržištu, ali su definitivni Best Buy u kategoriji, pogotovo mali Phantom 336CX!


DIGITALNI VIDEO DISK - SVJETSKI STANDARD TREĆEG TISUĆLJEĆA...
NAJNOVIJA IZDANJA
DVD
VIDEO
NAJBOLJI FILMOVI, BOLJI NEGO IKADA,
OD SADA I U VAŠEM DOMU.
ISSA
FILM I VIDEO
DISTRIBUCIJA: ANTE GRUP d.o.o.
MAKSIMIRSKA 99, Zagreb, tel./fax: 01 / 216-943
Buena Vista
Home Entertainment

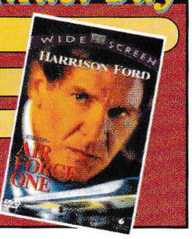
GLEDAJTE DVD UZ MINIMALNI TROŠAK

PIŠE Patrik Pencinger

Tri su načina reproduciranja DVD filmova na računalu. Prvi je uporabom hardverskog Mpeg2 dekodera (kakav se koristi u linijskim DVD playerima). Takvi su npr. Encore Dxr2, Hollywood Sigma+ i slični. Njihova glavna prednost je obično vrlo kvalitetni TV izlaz i izlaz za digitalni zvuk (Dolby Digital 5.1) te niski hardverski zahtjevi - dovoljan je kakav Pentium 133 i 16 MB memorije. Kvaliteta slike na monitoru mijenja se od modela do modela. Drugo način je hardverski potpomognuta softverska dekompresija, koja se nameće kao iznimno isplativo i kvalitetno rješenje. Treće rješenje je i najjeftinije, riječ je o programima koji se potpuno oslanjaju na snagu procesora za dekompresiju slike i zvuka.

TOP 5 Must Buy

1. Air Force One
2. Batman Returns
3. Lethal Weapon 3
4. Lethal Weapon 2
5. The Avengers



Pošto Mpeg 2 dekompresijske kartice predstavljaju dodatni trošak, odlučili smo vam malo približiti drugi i treći način gledanja filmova i ukratko vam opisati glavne programe potrebne za reprodukciju DVD filmova!

Xing DVD Player v2.03



Ovo je prva javno dostupna verzija DVD playera tvrtke koja je svoj visoki ugled izgradila na ultrakvalitetnim programima za obradu, reprodukciju i manipulaciju MPEG datoteka, bilo da je riječ o Mpeg1 ili 2 animacijama ili Mpeg Layer 3 glazbenim datotekama! Xing DVD Player je prvi koji donosi podršku za AMD-eve nove 3Dnow! instrukcije, čijom se uporabom poboljšavaju performanse playbacka otprilike 30%. Ovo je vrlo važno za sve vlasnike AMD-ovih čipova jer je njihov dio za računanje FPU instrukcija mnogo slabiji nego FPU-a kod Intelovih procesora. K6+3Dnow! na 350 MHz morao bi biti dovoljan za ugodno gledanje filmova ili Intelov Pentium 2/CeleronA na 350 ili više MHz. Nema podršku za kompenzaciju kretanja. Ovo je dosta veliki nedostatak jer gotovo sve nove kartice podržavaju tu novu funkciju koja uvelike poboljšava DVD reprodukciju. Šteta što postoji softver s podrškom samo za ATI i S3 Savage kartice...

PLUS	Konfigurabilnost, reprodukcija .vob datoteka, stabilan, AMD 3D Now! Podrška.
MINUS	Nema kontrole Brightnessa, ne podržava kompenzaciju kretanja...
ZBROJENO	Player koji bi se morao nalaziti na listi svih koji imaju AMD procesore. Možete ga kupiti na www.xing.com.

ATI DVD Player v3.1

(CineMaster Engine 1.0.28.4952)



Ati je poznat po tome što je prvi izbacio softver koji je rabio neke hardverske funkcije njihovih kartica ne bi li potpomogao prikaz dekodirane slike na monitoru. Ovo je ostavljalo dosta dodatne procesorske snage koja je itekako dobro iskorištena - donosila vam je veći refresh rate i, rijetko, trzanja čak i kod najkompleksnijih scena. Na našoj testnoj konfiguraciji nije tijekom cijelog filma koji smo gledali (Face Off - Buena Vista/Issa Film i Video) nijednom trznulo (Pentium 3, 256 MB, Ati Rage 128 Fury PCTV). Atijev program podržava samo hardversku kompenzaciju prikaza slike samo kod svojih kartica!! Možete ga kupiti na webu na www.atitech.ca ili kod domaćeg zastupnika Formela. ATI DVD Player rabi iznimno kvalitetan Cinemaster decoding engine koji s najmanje procesorske snage daje najbolje performanse. Sučelje programa je dopadljivo i iskoristivo. Pohvalno je što program može playati samostalne .vob datoteke (Mpeg 2). Kvaliteta downiximga na dva kanala je vrlo dobra, no nažalost ne parira Dolby Digitalu 5.1.

PLUS	Vrhunska kvaliteta videa. Moguće je podešavati intenzitet svjetlosti (Brightness). Odlično radi s Atijevim karticama.
MINUS	Ne dolazi besplatno sa karticom L
ZBROJENO	Imate li Atijevu karticu, ovaj player morate nabaviti. Inače ne.

PowerDVD v1.50



Power DVD bio je jedan od pionira softverskog dekodiranja DVD filmova. U svojoj 1.5 inačici donosi mnoge novosti, a jedina zapreka da postane i ostane "kralj brda" u svijetu softverskih DVD playera je procesorski nešto zahtjevniji dekompresijski engine nego što je Xingov i Cinemasterov. Ovaj player definitivno ima najljepše korisničko sučelje! Player može reproducirati samostalne .Vob datoteke. Podržava 3Dnow! i SIMD instrukcije (koje smo iskušali, i odlično rade!). Kompenzacija kretanja dostupna je zasad samo za Savage3D kartice, no u razvoju je i podrška za ostale popularne kartice! 3D zvuk podržan je kroz Aureal3D i Creativeov EAX 3D standard!!!! Može grebati slike iz DVD filmova... Cyberlink sa svojim playerom vodi kolo: redovito izbacuju nove verzije i uvijek su za koplje ispred ostalih po pitanju mogućnosti. Nadamo se da će tako i nastaviti te da će dodatno izoptimizirati dekompresijski engine da bude malo brži.

PLUS	Najbolje sučelje, najbolje mogućnosti
MINUS	Spori engine
ZBROJENO	Univerzalni player koji će svakome dobro raditi, no besprijekoran playback valja očekivati samo na računalima koja rade na 400 ili više MHz

Postoje još mnogi softverski DVD playeri: DVD Express, Varo DVD, Soft DVD itd., no radije ih zaobiđite - opisana tri su, po nama, najkvalitetniji!

TIPS 'N TRICKS

NEKOLIKO NAPUTAKA ZA UGODNIJE GLEDANJE FILMOVA...

1. Omogućite DVD čitaču DMA način prijenosa podataka da bi sam prijenos podataka brže tekao i da ne bi okupirao procesorsko vrijeme.
2. Važno je imati dobru grafičku karticu s brzom "Colorspace" konverzijom. Ati Rage 128 su trenutačno najbolje .
3. Važno je imati što veći refresh rate monitora! Najbolje 100 Hz pri 1024x768, no prihvatljivo je sve iznad 75 Hz.
4. Ako imate grafičku s malo memorije, promijenite broj boja na 16 bpp ili 8bpp. Bez brige, video će i dalje ostati u 24 bpp.
5. Uživajte u omiljenim filmovima!

HELP LINE

S.O.S

U današnje vrijeme brzog življenja, nije niti čudo što većina igrača brzo odustaje od igara kod kojih naiđe na nepremostivu zapreku. Hackerov Denis Kovačić takvima pomaže da i dalje nastave živjeti brzo svoj život (a i igra će imati dulji vijek trajanja).

PIŠITE NAM

Ako ste zapeli u nekoj igri, ne očajavajte. Hackerov SOS tim na čelu sa samozatajnim Denisom Kovačićem će apotekarskom preciznošću secirati i analizirati vaš problem i ponuditi vam rješenje jer još se nije pojavila igra koja bi Hackerovoj redakciji polomila zube. Pisma nam šaljite:

POŠTOM "Janus-Lingua d.o.o." (SOS) Petrinjska 11/IV, 10 000 ZAGREB

MAILOM janus@zg.tel.hr (u SUBJECT stavite SOS)

NAPOMENA

Molimo vas, vodite računa da vaša pisma imaju oznaku SOS u adresi (ako šaljete poštom) ili SUBJECTU poruke (ako šaljete mailom) jer će ih u protivnom naš sustav automatskog razvrstavanja pošte automatski lansirati u Recycle Bin.

FALLOUT 2

? Imam problem s igrom Fallout 2. U San Franscisku trebam isploviti tankerom (imam i GECK) prema naftnoj platformi od Enclave. Da bih to postigao, moram prvo napuniti tanker gorivom. Obavljeno. Druga stvar koja treba biti zadovoljena je popravak navigacijskog računala. Imam i dio kojim bih ga popravio ali ne mogu otvoriti vrata u potpalublju koja bi me odvela do računala. Brava je elektronska i treba mi nekakva kartica, a nju ne mogu naći.

Đuro

! Treba ti tanker Fob koji ćeš dobiti tako da u Navarro Base ubiješ Commandera i iz ormarića u njegovoj sobi uzmeš karticu.

GRIM FANDANGO

? Izašao sam iz Maxove sobe i ušao u onu s XXL mačkom. Gdje sada trebam ići da bih došao u sobu u kojoj je otvarač za konzerve? Je li to kuhinja? Imam Salvadorovo pismo, stroj za krivotvorenje, batak, Gold Flakes (kosu nemam jer sam već zatvorio konobara).

! Otvarač za konzerve ćeš naći u prostoriji desno od sobe s XXL mačkom (malo "pikaj" s mišem da bi našao vrata). Otvarač je na konzervi.

? Molim Vas da mi kažete gdje se TOČNO u Grim Fandangu u 4. godini treba poprskati hand-held grinderom da bi se pojavio zeleni trag (iz prohoda u broju 45.)

Dejan

! Kada dođeš u tu prostoriju, polako kreni naprijed (korak po korak) prskajući kanticom. Tragovi idu prema dnu ekrana (prema tebi), zatim skreću desno pa prema tunelu na desnoj strani.

? Imam jedan problem u igri GRIM FANDANGO. Zapeo sam na prvom CD-u. Ubivši one vatrene dabrove, izašao sam van i ključem otključao veliki lokot na vratima. Otišao sam ponovno do mjesta gdje su bili dabrovi i vratio se, a lokot se otvorio. Došao sam do njega s namjerom da otvorim vrata, ali mi lik kaže da ih ne može otvoriti vlastitim rukama, pa se onda počne ljutiti što nije zadržao neki ručni alat koji je dobio od Domina. Eto tu sam zapeo, u Hackeru sam pročitao da treba otključati i otvoriti vrata, ali, kao što sam napisao, lik neće da ih OTVORI.

Marin

! Kad otključaš lokot, uđi u auto i kreni naprijed.

LBA2

? Zapeo sam u igri LBA2, kod weather wizarda (u području). Od ITEM-a imam: zelenu kuglu, puhaljku, strelice, jet-pack......i green ring of lighting kojeg ne mogu rabiti (jer je prekrižen). Znam da treba uzeti "Sendel's ball". Kako da to učinim????

Sven iz Poreča

! U šatoru weather wizarda, ubaci u kazan biser i dobit ćeš "Red ring of lighting" čaroliju kojom ćeš osloboditi "Ball of Sendell". Idi u " Chez Luc", eliminiraj sve koji su u prizemlju uključujući i pijanog stražara. Uzmi ključ iz bačve, kreni u podrum i ondje propadni kroz rupu. Postavi piramidu na postolje pokraj stubišta. Vrata tajne sobe će se otvoriti. Unutra se nalazi "Ball of Sendell" zaštićena ledom. Za uporabu čarolije kojom ćeš osloboditi "Ball of Sendell" moraš imati punu količinu magične energije. Ako nemaš, izađi, skoči na jednu od plutajućih bačvi i u kutiji smještenoj ispod prolaza pronađi ključ. Njime otključavaš vrata iza kojih je škrinja, a u njoj mnogo bočica s magijom. Sada možeš (ako već nisi) osloboditi "Ball of Sendell" - bit ćeš nagrađen novom čarobnom kuglom.

X-FILES

? Zapeo sam u X-Filesu. Došao sam na Tarakan i pomoću umjetne intuicije pokupio sve predmete, no ona mi stalno govori da se vratim u kabinu gdje je i moja suparnica u istrazi. U kabini sam našao knjigu s otiscima i nazvao laboratorij. No, to još uvijek nije dovoljno.

! Kada dođeš na Tarakan, dobro pogledaj trup broda. Idi u potpalublje. Pregledaj označene sanduke. Pronađi onaj u kojem se nalazi "sferični" predmet. Vrati se na palubu i idi jednu palubu gore. Pronađi dvije knjige na ruskom. Izađi i idi na srednju palubu i pogledaj spaljeni trup. Na najvišem katu pronađi otiske prstiju. Razgovaraj s Astodurianom. Daj joj knjige na ruskom. Nazovi Johna Amisa u laboratorij pa otiđi ondje.



BROKEN SWORD 1

? Kako pronaći ručnik koji trebam dati Ultaru?

Kristijan iz Osijeka

! S obzirom da odgovor iz prošlog broja nije bio dovoljno jasan, pokušat ću što detaljnije odgovoriti. Kada uđeš u toalet u Alamut klubu, vidjet ćeš prostor s umivaonikom, i u nastavku kabine s WC-ima. Ručnik koji tražiš je u kutiji na zidu pokraj umivaonika. To je tzv. beskonačni ručnik koji se stalno okreće. Moraš otvoriti kutiju, rastaviti mehanizam i uzeti ručnik. Nadam se da je sada problem riješen.

THE CURSE OF MONKEY ISLAND

? Igram igru The Curse of Monkey Island (MEGA-MONKEY). Zapeo sam na 2. CD-u. Ne mogu ući u windmill. Molim Vas, pomozite.

Marko

! Da bi ušao u vjetrenjaču, uporabi kišobran na lopaticama vjetrenjače.

LOST IN TIME

? Molio bih Vas da mi kažete kako prijeći dvorište u kojem je pokvareno dizalo, zvonik i neka kuća. Došao sam do traktora, izvadio kiselinu iz akumulatora cjevčicom i njome spržio lokot na vratima. Otišao sam do zvonika. Ondje je bačva čiji sam sadržaj prolio. Došao sam do zaključanih vratiju zvonika, a onda otišao do kućnih. U grmlju sam našao nešto drveno. Iznad vratiju uzeo sam krug.

Ivan, Rijeka

! Kada uzmeš nešto drveno iz grmlja (to je zapravo kvaka), omotaj žicu oko toga. Pomoću pikado strelice gurni ključ kroz ključanicu na drugu stranu. Napuni akumulator vinskim octom (ono što si prolio iz bačve) i spoji s kvakom omotanom žicom da bi dobio elektromagnet. Pomoću elektromagneta izvuci ključ ispod vratiju.

BROKEN SWORD 2

? Našao sam se s Lobinauom, pričao sa starcem i konobarom, uzeo starcu bocu, otišao u galeriju, opio kritičara, uzeo naljepnicu s kutije i zapeo.

Luka

! Kada dođeš na dokove, idi do prozora i razgovaraj s čovjekom. Spusti se stubama, uzmi kuku i pomoću nje bocu. Vrati se stubama, klikaj na dimljak. Uporabi bocu na dimljaku, ponovno klikaj na dimnjak i stavi bocu u nj. Spusti se stubama i uđi u kućicu kroz podni prolaz. Uzmi pseće kekse i posudu za ugljen. Izađi istim putem. Pogledaj na platformu s desne strane. Klikaj na pseći keks i pokušaj ga staviti na platformu, ali klikaj desnom tipkom miša. Kad pas dođe na platformu, otkvači je pomoću kuke - pas će pasti u vodu.

RAGE 128 TWEAKING

Pročitavši vaš tekst o Ati Rage 3D ubrzivaču, jednostavno sam se zaljubio u nj i kupio 32 MB Magnum verziju. Prezadovoljan sam, kako kvalitetom slike, tako i brzinom u igricama, a za vas imam hardkoraško pitanje na koje ne vjerujem da ćete znati odgovoriti, no, pokušat ću... Zanima me kako tweakati neke preko drivera nedostupne opcije s ovom karticom (npr. ako želim pomaknuti ikonu iz taskbara), te kako kontrolirati različite Open GL i Direct3D postavke, i ditheriranje. Također, imam još jedan problem, ne mogu pokrenuti Unreal, imam verziju 220!!! Pomoć!!

Tihomir iz Zagreba

Namučili smo se tražeći odgovor na tvoja pitanja. Sve se rješava preko Registryja, i nije za početnike. Ako želiš pomaknuti ikonu s Traya, otiđi u HKEY_LOCAL_MACHINE\SOFTWARE\ATI Technologies\Desktop i promijeni vrijednost "EnableIcon" 1 na 0 (nula). Želiš li pristupiti tajnim izbornicima (radi samo s nekim verzijama drivera), u HKEY_LOCAL_MACHINE/SOFTWARE/ATI Technologies/Desktop *pobriši OpenGL i Direct3D postavke. Moguće je, također, promijeniti i način Ditheringa , i to u* HKEY_LOCAL_MACHINE\SOFTWARE\ATI Technologies\Driver\ddha *gdje "D*itherInit" 0 promijeni u 1. Ovo uvelike poboljšava dithering u 16-bitnom modu, no nema nikakvog utjecaja na 32-bitne igre. Glede Unreala, prvo ga reinstaliraj i odmah primijeni 220 zakrpu. Ovo je važno: kad prvi put startaš Unreal, pobrini se da ti sustav bude u 32- bitnoj boji. Prođi kroz nekoliko upita, i Unreal bi se na kraju trebao podići u prozoru. Otiđi u Advanced Properties i izaberi Direct3D driver. Restartaj Unreal. Odaberi rezoluciju 800x600 preko izbornika u igri, i sve bi trebalo raditi. Ako pak želiš igrati preko OpenGL ubrzanja, otvori unreal.ini iz unreal\system direktorija i pod *[WinDrv.WindowsClient]* potraži SlowVideoBuffering=False *i promijeni u True. Trebalo bi raditi.*

Navala nove generacije hardvera znači pojavu i novih problema, konflikata i "neće raditi" situacija. Izgleda da u čitavoj priči najbolje prolazi Patrik Pencinger kojem će i za 50 godina u ovu rubriku stizati ista količina pisama...

BEZ PANIKE

PIŠITE NAM

Kupili ste komad novog hardvera i ponaša se čudno? Nešto što je prije radilo sada misteriozno odbija poslušnost? Zanimaju vas tajne operativnog sustava? Muči vas kako nadograditi računalo ili koju karticu kupiti? Hackerov hardveraški tim odgovara na vaše upite!

POŠTOM "Janus-Lingua d.o.o."
(BEZ PANIKE)
Petrinjska 11/IV,
10 000 ZAGREB

MAILOM janus@zg.tel.hr
SUBJECT: BEZ PANIKE)

NAPOMENA

Molimo vas, vodite računa da vaša pisma imaju oznaku BEZ PANIKE u adresi (ako šaljete poštom) ili SUBJECTU poruke (ako šaljete mailom) jer će ih u protivnom naš sustav automatskog razvrstavanja pošte automatski lansirati u Recycle Bin.

SPAJANJE 4 RAČUNALA

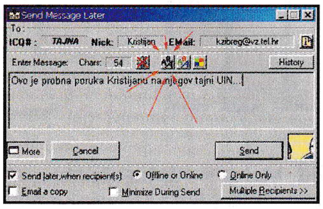
Imam jedan veliki problem. Četiri prijatelja u razredu i ja smo odlučili spojiti svoja računala međusobno da bismo mogli zajedno igrati igrice. Problem je u tome što ne znamo koji je način najbolji, što nam je za to potrebno i gdje se to može kupiti. Modemom se ne bismo spajali jer bi svi kompjutori bili u istoj sobi. Uglavnom, kao i Vi, volimo se puno, puno igrati, a pišemo i recenzije na Internetu. Naša adresa je www.geocities.com/SiliconValley/Chip/2499/index.htm pa ako želite, pogledajte i slobodno uputite koju kritiku (grafički index i ostalo nije baš dotjerano). Molim vas za savjet. Znam da su to tri želje odjednom, ali vas zbilja, zbilja, molim za pomoć.

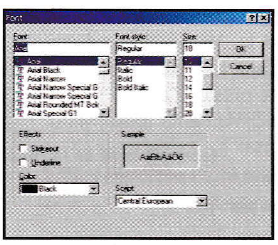
Marko, Koprivnica

Četiri računala najlakše je međusobno spojiti u lokalnu mrežu. Za to će vam trebati četiri mrežne kartice i nešto mrežnog kabela. Za potrebe mrežnog igranja i manipuliranja datotekama između četiri računala bit će dostatna 10 Mbitna mreža (teoretska max. propusnost 1,2 MB/s, u praksi oko 600 kb/s). Predlažemo vam nabavku četiriju identičnih Ne2000 kompatibilnih mrežnih kartica koje možete nabaviti gotovo kod svakog trgovca računalnom opremom. Imajte na umu da su četiri računala gornja granica za lokalnu mrežu bez HUB-a jer bi inače prečesto dolazilo do ispadanja pojedinog igrača iz mreže. Također, savjetujem vam da ulogu servera zauzme ono računalo koje ima najviše radne memorije i najjači procesor. Dva računala moguće je međusobno spojiti serijskim (null-modem) i paralelnim kabelom, preko kojih je također moguće igrati igre, no samo udvoje. Na tržištu su se pojavili i uređaji koji dopuštaju spajanje računala preko USB porta čije su performanse pri umrežavanju nešto lošije od 10 Mbitne mreže, no dostatne za igranje igrica u multiplayeru. Što se tiče web stranice, predlažem čitateljima neka je sami posjete i ocijene.

O WEBU, MODEMIMA I FONTOVIMA

Vrlo sam zadovoljan vašim (i našim) listom i nadam se da ću se uskoro pretplatiti. Odlučio sam vam se javiti jer me muče neki problemi. Prilikom snimanja neke Web stranice kao html dokumenta na disk, kod njenog naknadnog gledanja ne prikazuju mi se slike nego samo tekst. Je li moguće te slike prikazati? Moj prijatelj kaže da je to nemoguće pa vas zato molim da me uputite kako da ispravim ovaj problemčić. Inače se spajam preko Carneta. Muči me i problem s tipkovnicom. Drugačiji je raspored znakova i slova kada pišem u ICQ-u, a drugačiji kada pišem u Wordpadu ili nečemu sličnom. U čemu je kvaka? Pomozite. Zanima me vaše mišljenje o sljedećem. Posjedujem modem Prolink V.90 i pokušao sam se spojiti na Hinet i postizao sam brzine do 38 kbps. Prijatelj mi kaže da je samo s US Roboticsovim modemima moguće postići brzine od 50kbps i više. Je li to istina? Neću vas više daviti, nadam se da ćete mi odgovoriti na moja pitanja.

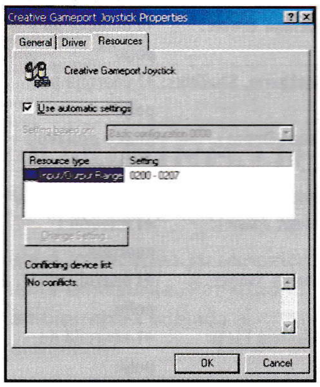




Cijele web stranice (zajedno sa slikama) moguće je skidati pomoću posebnih programa, npr. Web VCR. S dotičnim programčićem je moguće skidati čak cijele web sajtove. Što se ICQ-a tiče, kod pisanja poruke stisni gumb označen na prvoj slici, potom na drugoj pod *Script* odaberi *Central European*. Dotični postupak iskušali smo i radi na ICQ-u verzija 99a 2.13 beta build 1700. Glede tvog pitanja o modemima, evo odgovora... Kvaliteta i brzina veze uvelike ovisi o tvojoj matičnoj telefonskoj centrali. Iz našeg iskustva, US Robotics modemi se spajaju najvećom brzinom, otprilike na 50,666, no i najskuplji su. Ipak, još jednom napominjemo da je V.90 protokol u pokusnom razdoblju i nijednom modemu nije zajamčeno spajanje preko njega.

2 JOYSTICKA

Molio bih vas pomoć u svezi spajanja 2 joysticka na PC. Naime, imam dvije zvučne kartice AWE64 i Yamahu OPL 3(??valjda), joystick i gamepad (no name) ali računalo prepoznaje samo onaj na AWE64. Kad je samo jedna kartica (bilo koja) u računalu, prepoznaje i joystick i gamepad. Obje kartice uredno sviraju i kad su zajedno. Kako u control panelu pod game controllers staviti oba joysticka ili možda negdje drugdje? Postoji li uopće takva mogućnost ili moram nabaviti joystick s USB-om?



U teoriji bi sve moralo raditi, no u praksi i nije tako. Ipak, pokušat ćemo ti pomoći. Vjerojatno joystick port na jednoj od kartica ne radi simultano s drugim zbog hardverskog konflikta. Otiđi u System Properties (Win Key+Pause-Break), te potom u Device Manager Tab. Odaberi *Sound, Video And Game Controllers* i potom Gameport Joystick, ili slično na tvom računalu. Otiđi u properties i odaberi *Resources* tab. Promijeni Input/Output Range. Ne jamčimo da će raditi, jer nismo iskušali, ali moralo bi. Ako ne upali, rješenje je u kupnji posebne GameCard kartice koja na sebi ima dva porta za joystick. Doduše, riječ je o prilično staroj komponenti koju ćete vrlo teško pronaći u trgovinama. Krajnje rješenje je kupnja USB joysticka, kojih će sve više biti na tržištu.

NO DIALTONE

Kada zovem frenda s modemom da igramo Warcraft, ali i sve ostale igrice, prijavljuje meni i mom frendu NO DIALTONE. Modem je eksterni GVC 33600. Svi kabeli su pravilno ukopčani. Stavim na PULSNO biranje i opet ništa. Siguran sam da je problem s INIT stringom. Nemojte mi objaviti pismo da se ne brukam.

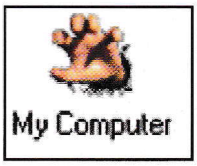
Nije nikakva bruka, nego iznimno čest problem početnika. Unutar init stringa dodaj X3, tj. ako nema ništa, napiši init string AT X3. 'Ko pita, ne skita...

PROMJENA IKONE

Imam mali problem: Imam Windows 95 i htio bih promijeniti ikonu "My computer" na svom kompjutoru, ali ne znam kako. Molim vas, pomozite mi.

Mihail

Kratko...

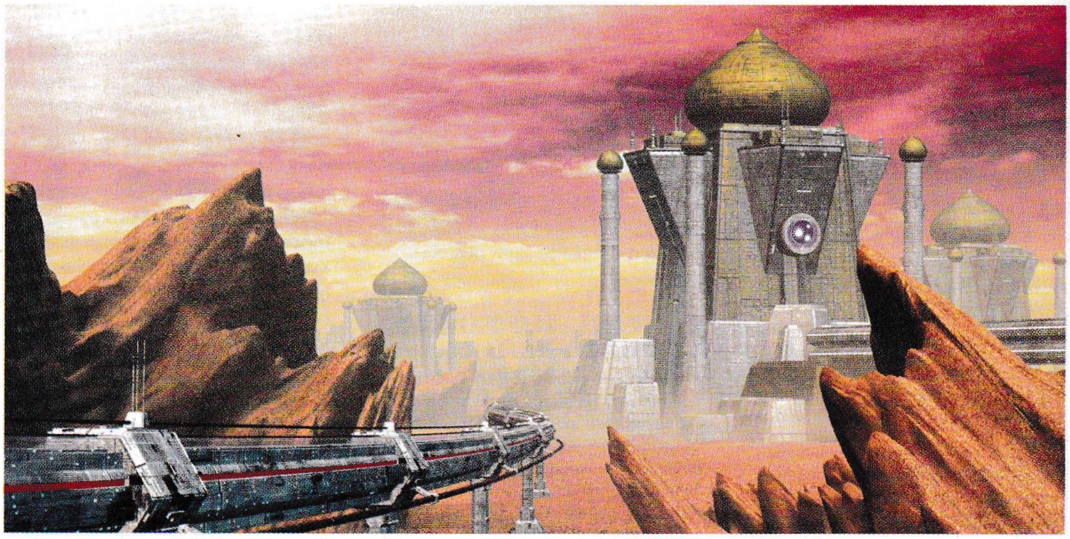


Desnom tipkom miša pritisni na Desktop i odaberi Properties. Potom odaberi Effects, odaberi ikonu My Computer. Stisni *Change Icon* i odaberi željenu ikonu za My Computer.

Sid Meier's Alpha Centauri

PIŠE **Alan Graf**

Sid Meier's Alpha Centauri je najnovija zadivljujuće adiktivna strategija pristigla od Briana Reynoldsa, Sida Meiera i ostalih iz Firaxisa. U njoj igrač preuzima ulogu vođe skupine koja je pobjegla sa Zemlje u 22. stoljeću i sletjela zajedno s nekolicinom ostalih na planet u orbiti Alphe Centaurija. Međusobno se natječući, svaka skupina nastoji napraviti svoju viziju novog doma i izboriti prevlast.



Poput svih Sid Meierovih igara, akcija u Alpha Centauriju (dalje u tekstu SMAC) je fokusirana oko četiriju glavnih imperativa: istraživanja, pronalaženja, gradnje i pokoravanja protivnika. U ovom vodiču govorit ćemo o njihovim prednostima i manama.

1. IMPERATIV: Istraživanje (Explore)

Početna vam je lokacija u igri vrlo važna, o njoj ovisi stil i način igranja, no jedno je sigurno: gradite što više baza jer su one kao i u Civilizaciji okosnica tehnologije i proizvodnje, a ujedno šire i granice vašeg teritorija. Ovisno o početnoj lokaciji, postoje 2 strategije:

Početna pozicija na otoku:
Ako počinjete na otoku ili maloj kopnenoj masi, pokušajte što prije otkriti pomorsku tehnologiju da biste se mogli proširiti i poslati svoje Colony Podove na veće dijelove zemlje. Da biste što prije otkrili pomorsku tehnologiju, postavite prioritete istraživanja na explore da biste mogli što prije otkriti Doctrine: Flexibility koja omogućava gradnju brodova.

Početna pozicija na kopnu:
Ova početna pozicija je dvosjekli mač. Imate mnogo mjesta za širiti se, ali naletite li na suparničku skupinu, život vam više neće biti tako lijep. Ako rano u igri očekujete sukob s nekom od njih, postavite istraživanja na Conquer. Neke je protivnike bolje odmah eliminirati u početku.

Tražite obližnje uzvisine:
U SMAC-u su zapadne strane planina uvijek plodonosnije, stoga predstavljaju idealne lokacije za baze. Na većim će visinama, ako izgradite solarne kolektore s Formersima, proizvoditi više energije nego one na nižim visinama.

Pronađite specifična područja:
Po planetu su raspršena velika područja (Landmarks) na kojima uvijek ima pokoji bonus. Samim time što ste na kvalitetnijoj zemlji, automatski su vam bolje šanse za pobjedu (popis lokacija i značenje pogledajte u okviru), zato je poželjno proširiti se što više u početku, a kad ponestane mjesta, pođite u rat protiv najslabijih.

LANDMARKS

Landmark	Bonus
Freshwater Sea:	**+1 hrana po polju**
Garland Crater:	**+1 mineral po polju**
Geotherm. Shallows:	**+1 energija po polju**
Great Dunes:	**potiče proizvodnju hrane**
Monsoon Jungle:	**+1 hrana po polju**
Mount Planet:	**+1 mineral i energija**
Pholus Ridge:	**+1 energija po polju**
Uranium Flats:	**+1 energija po polju**

Kako se riješiti Mind Wormsa

Mind Wormse ćete najčešće naći u Xenofungusu (ono ljubičasto). Odlučite li se boriti protiv njih, uzmite malo naprednije jedinice. Naći ćete ih i u kapsulama iz Unityja, ali ondje možete naći i tehnološki korisne stvari, pa se isplati riskirati.

Napredujući, gradite senzore:
Formersi mogu graditi senzore koji će otjerati Mind Wormse, ali i dati vašim jedinicama defenzivni bonus kad ste napadnuti od njih.

Prolazite poznatim putovima:
Kad se krećete kroz Xenofungus, pokušajte ići kroz područja kroz koja ste već prošli. U prometnim područjima nema toliko Mind Wormsa.

Nastojte imati pozitivan rating prema planetu:
To vam omogućava zarobljavanje Mind Wormsa i ostalih izvornih stanovnika. Gaianci imaju tu mogućnost već na samom početku.

Rabite jedinice visokog morala za istraživanje:
Dok ne izradite tajne projekte koji vam omogućuju da budete prijatelji s Mind Wormsima i ostalima, rabite jedinice visokog morala ili posebnih PSI mogućnosti (Hypnotic Transe, ili Empath Song)

NAPADAJTE!:
U PSI borbi napadač ima prednost. Iskoristite je, ponekad ćete dobiti bonus na energiji potučete li divlje Mind Wormse.

2. IMPERATIV: Pronalaženje (Discover)

Povećajte proizvodnju energije:
Vaši laboratoriji izravno ovise o količini energije koju proizvode vaše baze. Da biste povećali proizvodnju energije, vaši Formersi mogu oko baze napraviti solarne kolektore.



Potpisujte sporazume s ostalim skupinama da biste trgovali energijom.

Gradite građevine koje vam ubrzavaju pronalaske:
Nekoliko baznih građevina povećava ukupna istraživanja, uključujući Network Nodes, Research Hospitals, Biology Labs i Quantum Labs.

Gradite tajne projekte koji vam pomažu otkriti nove tehnologije:
Nekoliko tajnih projekata donosi vam prednosti u tehnologiji. To su: Universal Translator (dvije besplatne tehnologije), Planetary Datalinks (dobivate bilo koju tehnologiju koju već imaju tri druge skupine) i Theory of Everything (udvostručuje iznos labosa u bazi)

Zaposlite građane da rade kao specijalisti:
Ako si možete priuštiti manju proizvodnju hrane, pretvorite nekoga građana u specijaliste, npr. Librarian, Thinker, Engineer, Transcend, i to pogotovo u bazama s visokim labosima.

Promijenite alokaciju energije:
Povećajte iznos energije koji se troši na labose. Pazite da ne pretjerate jer će doći do neučinkovitosti (Inefficiency).

Istražujte kapsule s Unityja:
U početku najbrži način da dođete do vrlo važnih otkrića. Nemojte ovu granu zapostaviti jer je možda najvažnija u početku.

Povezujte Alien Artifacts na Network Nodove:
Trebate dovesti po jedan takav u bazu u kojoj imate jedan Network Nod i spojiti ga (link)

Trgovina tehnologijama:
Dolazi u obzir samo ako je netko napredniji od vas, i vaše vojne tehnologije. Inače NE TRGUJTE !!!

[3. IMPERATIV: Gradnja (Build)]

Gradnja, za razliku od otkrića koja su ovisila o energiji, ovisi isključivo o mineralima, a evo kako ćete maksimalno povećati njihovu proizvodnju.

Izgradite poboljšanja za bazu:
Uposlite Formerse da naprave što više poboljšanja oko baza radi bolje proizvodnje minerala, energije i boljeg povezivanja. Zapamtite, ni jedno polje ne može proizvesti više od 2 minerala osim ako nema neki poseban bonus.

Izgradite građevine u bazi koje povećavaju proizvodnju minerala:
To su Robotic Assembly Plants, Quantum Converters i Nanoreplicators. Budite oprezni rade ZNATNU ekološku štetu, pa možete očekivati procvat Xenofungusa. Postoje i tajni projekti: Bulk Matter Transmitter (+2 minerala u svaku bazu).

Smanjite potrošnju za vojsku:
Skoro svaka vaša jedinica troši određeni iznos minerala na svoje održavanje. Stoga, raspustite stare jedinice - dobit ćete više minerala u idućem potezu.

Pošaljite Supply Crawlere po udaljene bonuse:
To vrijedi za sve bonuse, ne samo za minerale.

[4. IMPERATIV: Pokoravanje (Conquer)]

Naravno, gradnja, otkrića i tehnologije su beskorisne ne služe li dominaciji. Borbe u SMAC-u su jednostavne - samo dovedete svoju jedinicu na polje gdje je protivnička i razbijete je. Evo kako ćete to postići:

Gradite uspješne jedinice

Gradite jedinice za specifične zadaće:
Graditi u svemu najjaču jedinicu je prilično skupo (no ponekad se isplati). Radije kreirajte više jedinica, svaku za svoju namjenu. Npr. Armored Chaos Rover (8-5-2) – za njega ćete dobiti 2 Chaos Speedera (8-1-2) i 1 Photon Defensive (1-5-1).

Kad idete na jače opremljene mete, napravite jaču jedinicu:
Gore navedene jedinice će također obaviti posao, ali ako si možete priuštiti, napravite nekoliko jačih jedinica.

Upoznajte svog protivnika:
Uđite protivniku s Probe Teamom u bazu i otkrijte što zna. Npr. ako nije otkrio Doctrine: Air Power, stresite ga avionima dokle ide.

Isplanirajte napad

Upoznajte teren:
Teren u borbi ima važnu ulogu. U okviru za vrste pogledajte koje će bonuse dobiti.

Napadajte u masi:
Kod napada, radije pričekajte da akumulirate više jedinica, da budete sigurni u pobjedu.

Nemojte se gomilati na neprijateljskom teritoriju:
Ako se budete gomilali, kad vas jednom napadne, sve će jedinici izgubiti malo energije.

Rabite Xenofungus:
Ako vas netko napadne dok ste u Xenofungusu, 50% ste jači. Iskoristite to.

Različiti napadi na baze

Topništvom presijecite sva pojačanja:
Topovima (Artillery) uništite sve koji tko hoće pomoći neprijatelju u bazi.

Uništite njegove senzore:
Senzori protivniku daju 25% jaču obranu u krugu 2 polja oko njih.

Omekšajte metu:
Prije kopnene invazije, gađajte je svim vrstama zrakoplova i raketa i tek onda zauzmite, a ako je dobro utvrđena, onda prvo uništite poboljšanja oko baze.

Rabite Probe Teamove:
Pomoću njih možete izazvati nerede, a ponekad možete preuzeti grad i bez borbe.

[DOMINIRAJTE SVIJETOM]

Ova 4 imperativa su osnovica Alpha Centaurija. Pametno ih kombinirajte i pobjeda je zajamčena!

BONUSI OVISNO O TERENU

Jedinica	Bonus
Artillery	**+25% napad po stupnju uzvisine**
Brze jedinice na glatkom terenu	**+25% napad**
Bilo tko na kamenitom terenu	**+50% obrana**
Bilo tko u Xenofungusu	**+50% obrana (osim od Mind Wormsa)**
Bilo koji Nativ u Xenofungusu	**+50% borba**
Pješaštvo protiv baze	**+25% borba**

hackermanija

ARMY MAN 3D PSX

Za sva oružja:
pauzirajte igru i brzo pritisnite □, ○, R1, L1, R1, R2. Ako to ne proradi, pokušajte ovo: pauzirajte igru i pritisnite R1, L1, R1 + R2 za manje od dvije sekunde.

Za neranjivost:
pauzirajte igru i brzo pritisnite □, ○, L1 (dva puta), L2 ili pokušajte ovo: pauzirajte igru, i pritisnite L1, L1 + L2 unutar dvije sekunde.

Za odabir nivoa:
brzo pritisnite □, ○, L1, L1 + R1 na glavnom izborniku

Za brže kretanje u multiplayer modu:
držite □ + △.

HEROES OF MIGHT AND MAGIC 3

Tijekom igre pritisnite TAB i unesite jednu od šifri:
NWCONLYAMODEL - izgrađuje sve zgrade u dvorcima
NWCSIRROBIN - trenutačni neuspjeh
NWCTROJANRABBIT - trenutačni uspjeh
NWCAVERTINGOUREYES - dodatnih 35 Archangela
NWCANTIOCH - šator, balista i streljivo
NWCIGOTBETTER - napredujete jedan nivo
NWCCASTLEANTHRAX - najviše sreće
NWCCOCONUTS - neograničen broj poteza za kretanje
NWCMUCHREJOICING - najviši moral
NWCALREADYGOTONE - kompletna karta s tajnim predmetima
NWCGENERALDIRECTION - kompletna karta
NWCSHRUBBERY - svi resursi se povećavaju
NWCTIM - sva magija i 999 spell bodova

MAGIC THE GATHERING: BATTLEMAGE PSX

Za laku pobjedu startajte kampanju i uđite u dvoboj s računalom. Pritisnite Start + Select, pojavit će se quit izbornik. Pritisnite trokut za quit i vratite se u glavni izbornik. Sada bi se ekran trebao srušiti. Učitajte sve zemlje i borite se u versus modu. Poslije pobjede, igra će se vratiti u kampanju, a vi biste trebali dobiti zemlju za koju ste se borili.

REQUIEM: AVENGING ANGEL

Pritisnite Enter da bi se pojavio prozor za konzolu. Unesite jednu od sljedećih šifri:
CSAMMO - streljivo
CSHEALTH - propusnica za MedLab
CSGUNS - oružja
CSROSARY - predmeti
CSHROUD - kompletan oklop i zdravlje
CSYHWH - God mod

X-WING ALLIANCE

Otipkajte **IMACHEATER** da biste aktivirali mod za varanje i zatim unesite jednu od ovih šifri:
EWOKSRULE - neranjivost
MASTERYODA - neograničeno streljivo
KILLMENOW - gubite nivo
THETASTEOFVICTORY - pobjeđujete nivo
HYPERMETO## - prebacuje vas na određeni nivo (gdje je ## broj nivoa)

IRRITATING STICK PSX

Za sedam života: označite **"1P Play"** na ekranu za odabir moda igranja i pritisnite →. Zatim označite **"Tournament"** i pritisnite →. Označite **"Course Edit"** i pritisnite ←, označite **"Option"** i pritisnite ←, na kraju označite **"1P Play"** i pritisnite ⊗. Ako ste sve dobro napravili, čut ćete zvuk.

COMMANDOS: BEYOND THE CALL OF DUTY

Otipkajte gonzoopera tijekom igre da biste aktivirali mod za varanje. Zatim unesite jednu od šifri:
SHIFT + X - mičete komandosa s naredbom za pogled
CTRL + I - neranjivost
CTRL + SHIFT + N - preskačete misiju
SHIFT + V - nevidljivi ste za neprijatelja
F9 - informacije o terenu
SHIFT + F4 - prati komandosa

CAESAR'S PALACE VIDEO POKER

Unesite novo ime i pritisnite Done. Idite na Game/Sklansky's Poker Challenge/Sklansky's Double Hold'em Challenge. Idite na Options/Preferences i odaberite Quarter, zatim OK. Idite na Options/Add Coins i otipkajte 999 i OK. Igrajte jedno dijeljenje (samo jedno). Nije bitno pobijedite li ili izgubite. Idite na Options/Preferences i odaberite $100.000 i OK. Pritisnite C ili Cash-out. Trebali biste imati 105,150.25 $.

HACKER CLUB

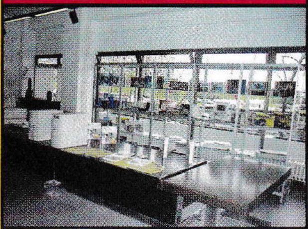
club Hackerovih pretplatnika



ISKAZNICA S KOJOM SE ISPLATI KUPOVATI

GDJE KUPITI | **ŠTO KUPITI** | **S KOLIKO POPUSTA**

AUTRONIC



Gruška 22 tel. 01/ 6153-500

Autronicove konfiguracije poznate su svim čitateljima Hackera. Recenziju njihovog moćnog Pentium 3 računala mogli ste pročitati u prošlom broju. Autronic se nedavno preselio na novu adresu u novouređene prostrane prostorije i članovima Hacker kluba ponudio jedinstven popust – 10% za sve artikle iz Autronicove ponude za gotovinsko plaćanje!

POPUST 10 %

ZOLA



Nova cesta 115 tel. 01/ 3095-153

Zolina je trgovina mala, ali prepuna raznovrsnih proizvoda nužnih svakom članu Hacker kluba. Ondje ćete naći sve za vaše računalo, od joysticka preko tonera do kutija za CD-e. Ne treba smetnuti s uma ni to da je Zola zastupnik za Yamahu.
P.S. Blizu je i Trešnjevačka tržnica pa možete usput kupiti i salatu, ali na nju nećete dobiti 5% popusta kao na sve proizvode u Zoli.

POPUST 5 %

ALGORITAM



Hotel Dubrovnik, Gajeva 1 tel. 01/ 422-896
Importanne centar tel. 01/ 457-3128
Knjižara dr. Frano Čale, Plaza 8, Dubrovnik tel. 020/ 426-431

Tvrtka koja je krenula u lokalizaciju igara i do sada lokalizirala Sim City 3000, Alpha Centauri, Superbike, Recoil, Turok 2 i Lands of Lore 3. Članovi Hacker kluba imaju na te igre, ali i na sve druge u Algoritmovim trgovinama 4% popusta. Radosna vijest i za članove Hacker kluba iz Dubrovnika i okolice je da svoj popust mogu iskoristiti i u dubrovačkoj podružnici Algoritma!

ZA ČLANOVE U DUBROVNIKU!

POPUST 4 %

MACRO-MICRO

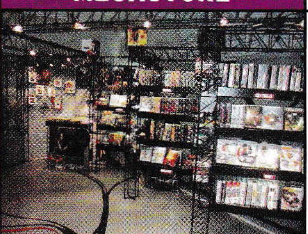


Nova cesta 121 tel. 01/ 3095-033

Ako vam se istrošio toner, ne bacajte ga. Odnesite ga u Macro-Micro da vam ga napune, a usput razgledajte bogatu ponudu kompjutorske opreme na koju dobivate 5% popusta ako ste član Hacker kluba. Treba li vam memorijska kartica za PlayStation, na nju ćete ovdje dobiti 10% popusta. Uskoro se Macro-Micro seli u nove prostorije (Drenovačka 7) u zgradu preko puta sadašnje trgovine koja se još nalazi na adresi...

POPUST 5-10 %

CONTINENTAL MEGASTORE



Savska 9 tel. 01/ 4829-551

Continental Megastore poznatiji je kao trgovina u kojoj se pojavila i Lara Croft! A bili su tu i dva gangstera, ali Lara je ipak Lara. Ako navratite i vi, a član ste Hacker kluba dobiti ćete 10% popusta pri kupnji ovih igara: Klingon, Sin, Gangsters, Fallout 2, Fighter Squadron i Carmageddon 2.

POPUST 10 %

ZA 5 NOVIH PRETPLATNIKA!

Sretni pretplatnici u sljedećem broju dobivaju video kasete iz Microsoftovog Learn! serije



NAGRAĐENI PRETPLATNICI

Davor Novosel (Bregana) osvojio je **Heretic 2** Ivanu Feriću (Slavonski Brod) poklanjamo **Quake 2: Netpack I Extremities** • Velimir Knežević (Zagreb) osvojio je **Alpha Centauri kalendar**

PRETPLATI SE I UŠTEDI

GDJE KUPITI | **ŠTO KUPITI** | **S KOLIKO POPUSTA**

NOVA

Trpimirova 5A, Rijeka tel. 051/ 335-147



Često smo dobivali pritužbe od članova Hacker kluba iz riječke regije da moraju do Zagreba ako žele ubaciti u pogon svoju Hacker klub iskaznicu i iskoristiti popust pri kupnji. Nepravda je ispravljena! Knjižara Nova nudi 4% popusta pri kupnji kompjutorskih igara iz svog bogatog asortimana.

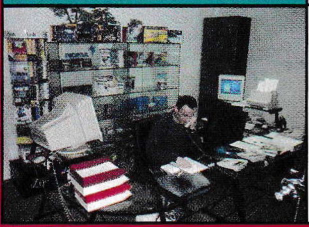
ZA ČLANOVE U RIJECI!

POPUST 4 %

OD OVOG MJESECA 2 NOVE TRGOVINE!

INFO GAMA

Počiteljska 4 tel. 01/ 3098-302



Trebate li Macom monitor ili računalo, ubrzivačku karticu, digitalni fotoaparat ili prazan CD, tu je INFO GAMA koja se od ovog broja pridružila Hacker klubu. Svatko tko dođe u INFO GAMU sa iskaznicom Hacker kluba dobija popust od 13% za gotovinsko plaćanje.
P.S. Počiteljska je odmah iza Trešnjevačke tržnice, tako da i ovdje vrijedi ono sa salatom.

POPUST 13 %

PENTAGRAM

Savska 120 tel. 01/ 6191-694, 6191-698



Novopridošli Pentagram pravo je mjesto za kupnju Philips monitora, kamera, snimača ili kupnju računala na kredit do 2 godine. Njegova velika ploča dobro se vidi iz jureće četrnaestice. Komponenta koju kupite u Pentagramu bit će vam besplatno ugrađena u vaše računalo. I još nešto: sa iskaznicom Hacker kluba imat ćete 10% popusta pri gotovinskom plaćanju.

POPUST 10 %

PRETPLATI SE I POSTANI ČLAN HACKER CLUBA

PRETPLATA *na Hacker*

○ **6 BROJEVA** 180 kn

○ **12 BROJEVA** 360 kn

Ime i prezime / naziv tvrtke ....

ulica i broj ....

mjesto ....

tel/fax .... *poštanski broj* ....

JMBG / matični broj tvrtke ....

datum .... *potpis* ....

NAČIN PLAĆANJA

○ *pouzećem - plaćanje poštaru pri preuzimanju pošiljke*
+ 25 kn (troškovi poštarine)

○ *uplatom na žiro račun*
30105-603-28346
svrha doznake upisujete sadržaj vaše narudžbe
primatelj Janus-Lingua d.o.o., Petrinjska 11, 10000 Zagreb
u rubriku POZIV NA BROJ upisujete vaš JMBG ili matični broj tvrtke

○ *kreditnom karticom*
○ **American Express** ○ **Diners Club**
○ **EuroCard MasterCard** ○ **Visa**
broj kartice ....
kartica vrijedi do ....

Kopiju uplatnice i popunjenu narudžbenicu OBVEZATNO pošaljite poštom na našu adresu (za ODJEL PRODAJE) ili nam je faxirajte.
NAPOMENA: Zainteresirani mogu željene narudžbe izvršiti i osobno u prostorijama redakcije u Petrinjskoj 11 (4. kat) od ponedjeljka do petka (od 10 do 15h).
Za sva pitanja i informacije nazovite ODJEL PRODAJE na naše telefone: 01/435 179, 427 883, 429 810


NE!
OVO
NIJE
SMEĆE
TO JE VAŠ NOVAC
I UPOTREBLJENI IMAJU VRIJEDNOST
TO JE TO.
MACRO
MICRO
Nova cesta 121, Zagreb
Tel: 01/3095 033, fax: 01/3095 061
e-mail: makromikro@zg.tel.hr
www.macro-micro.com

HRVATSKI EKSKLUZIV OPET!

U SLJEDEĆEM BROJU

DUNGEON KEEPER 2

Kako je dobro biti zao! Hackerov najkrvaviji recenzent Damir "Đ" Rukavina vam ponosno predstavlja još jedan veliki hrvatski ekskluziv - recenziju Dungeon Keepera 2!



E3

Najveći hrvatski informatički medij šalje svoje novinare na tjedan dana ludog provoda u LA na najveći svjetski sajam informatičke zabave? Donosimo vam pregled noviteta, tračeva i sočnih pikanterija iz pera ljudi koji osluškuju samo bilo računalne industrije.

HARDWARE SUPERTEST

Više od 20 igraćih kontrolera se našlo na stolu sve debljeg Hackerovog hardveraša Patrika "DVD" Pencingera! Saznajte kako ne spavati 48 sati i nabaciti nekoliko kilograma viška*.



*saznajte i koji igraći kontroler najbolje odgovara vašim potrebama

ČITAJTE SAMO U HACKERU



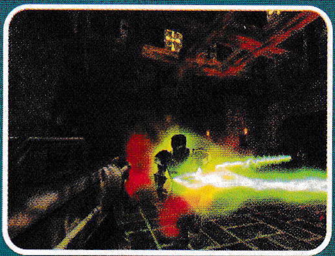
QUAKE 3: ARENA

Saznajte nove detalje o Q3-u i instalirajte ekskluzivni demo s našeg CD-a!



C&C 2: TIBERIAN SUN

Donosimo šokantne pojedinosti o najočekivanijoj igri 99.



UNREAL: TOURNAMENT

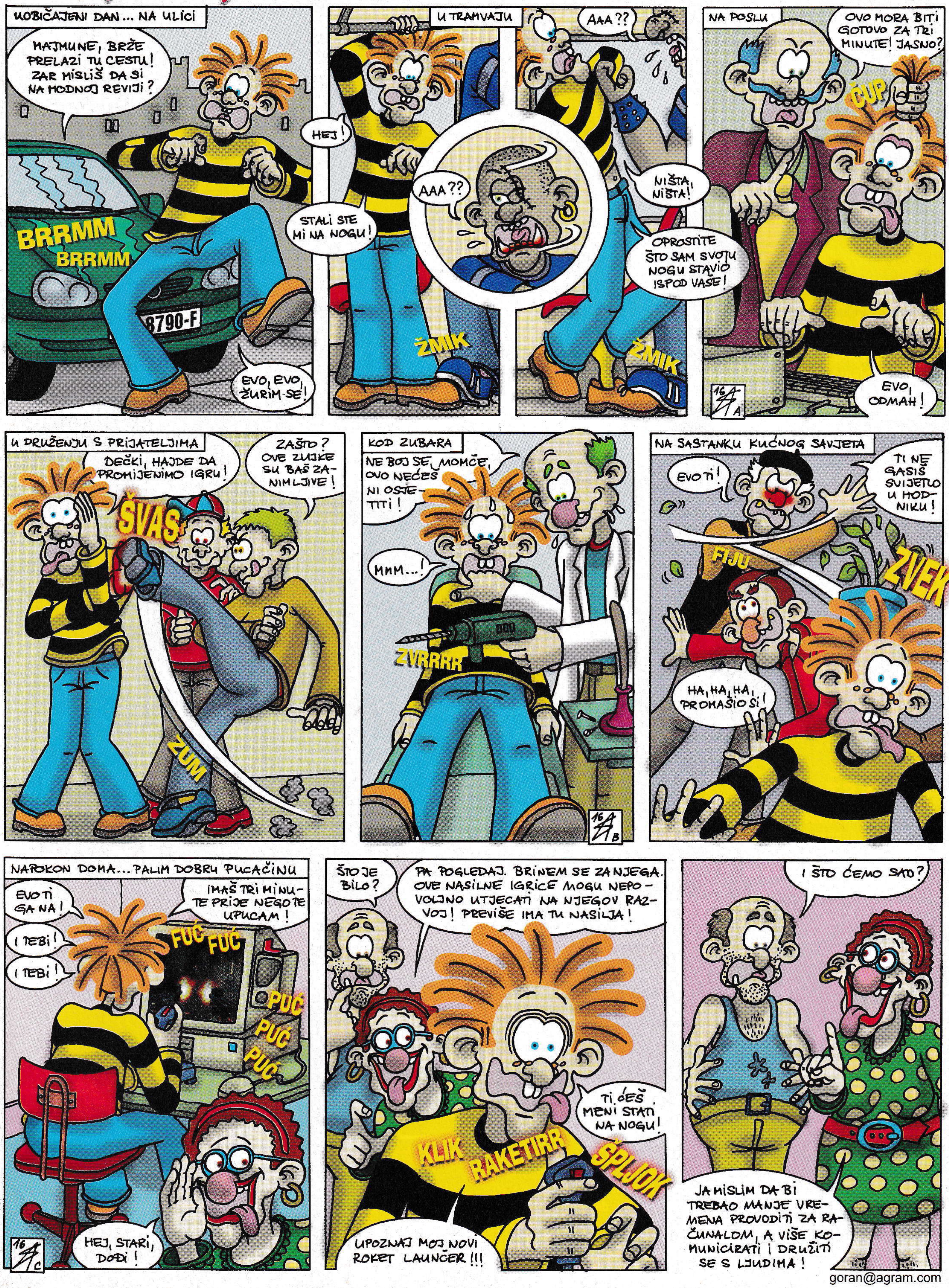
Igrali smo beta inačice Q3 i UT. Koja igra će odnijeti titulu shootera godine?

Novi broj u prodaji u ponedjeljak, **31. svibnja!**

MALA ŠKOLA RAČUNALA

Nasilje u igrama

CRTA I PIŠE GORAN STANČIĆ



goran@agram.com

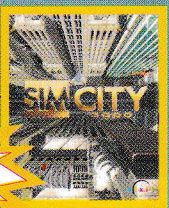
ALGORITAM
MULTIMEDIA CENTAR

HRVATSKA IZDANJA

Lands of Lore III

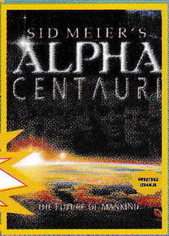

NOVO!
Treći nastavak jednog od najigranijih FRP naslova!

295,00 kn

Sim City 3000


Simulacija gradnje i upravljanja megalopolisom!
Igra za sva vremena!

300,00 kn

Alpha Centauri


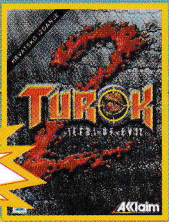
Istraži! Otkrij! Izgradi Pokori!
Strategija za najzahtjevnije igrače!

340,00 kn

Recoil

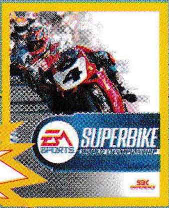

Upravljajte tenkom budućnosti!
3D akciona pucačina s više od 30 misija!

329,00 kn

Turok 2


Non-stop akcioni nastavak slavnog predhodnika!
Pucačina od koje zastaje dah!

299,00 kn

Superbike World Championship


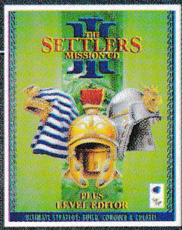
Najbolja, najrealističnija i najtraženija simulacija vožnje na svijetu! Ne propustite!

339,00 kn

NOVO U PRODAVAONICAMA ALGORITMA

Star Wars X-Wing Alliance


Redline


Settlers 3 mission CD


Big Air


Need for Speed: Road Challenge


ALGORITAM
www.algoritam.hr

OVLAŠTENI DISTRIBUTER ZA HRVATSKU

VELEPRODAJA:
ALGORITAM d.o.o.
Zagreb, Gajeva 12, tel. 01/48 03 333, fax. 01/42 17 62

MALOPRODAJA:
1. ALGORITAM Multimedia centar (Hotel Dubrovnik - donja etaža), Gajeva 1, tel. 01/42 28 96
2. ALGORITAM Multimedia centar Importanne, novi dio - donja etaža, tel. 01/457 31 28
3. ALGORITAM Dubrovnik, knjižara dr. Frano Čale, Plaza 8 - Stradun, tel. 020/42 64 31

MALOPRODAJNI PARTNERI:
- "ZG DATA" PODRUM SHOPPING CENTRA PREČKO
- "FILEX d.o.o." VOĆARSKA 3, tel: 4633 100
- "KNJIŽARA NOVA" RIJEKA TRPIMIROVA 5A, tel: 051/335 147
- "SYS COMPUTERS SHOP" Avenija grada Vukovara 39, tel: 6129 882